Román Torán

PROBLEMAS DE ajedrez

BRUGUERA/LIBRO AMIGO

PROBLEMAS DE AJEDREZ

ROMAN TORAN

PROBLEMAS DE AJEDREZ 1

180 remates de
partidas magistrales

EDITORIAL BRUGUERA, S. A.
BARCELONA • BOGOTA • BUENOS AIRES • CARACAS • MEXICO

© Román Torán - 1974
Texto e ilustraciones

© José Espinosa - 1974
Cubierta

La presente edición es propiedad de
EDITORIAL BRUGUERA, S. A.
Mora la Nueva, 2. Barcelona (España)

1.ª edición: mayo, 1974
2.ª edición: febrero, 1977

Impreso en España
Printed in Spain

ISBN 84-02-03693-7
Depósito legal: B. 1.205 - 1977

Impreso en los Talleres Gráficos de
EDITORIAL BRUGUERA, S. A.
Carretera Nacional 152, Km 21,650
Parets del Vallès - Barcelona - 1977

PROLOGO

La buena acogida que han tenido mis secciones diarias de Problemas de Ajedrez en la prensa nacional y extranjera me ha animado a recoger en este libro una selección de 180 remates de partidas magistrales.

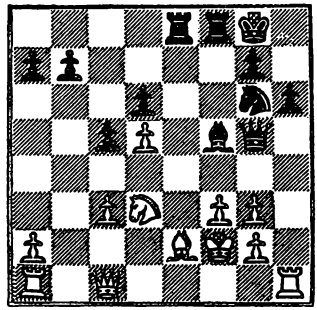
Considero que el estudio de estas posiciones puede representar una eficaz ayuda para el aficionado, que encontrará en ellas las ideas más frecuentes en la práctica sobre las maniobras combinativas, y, al mismo tiempo, puede ser un agradable pasatiempo y un excelente ejercicio táctico para el jugador experimentado.

He preparado la presentación de las posiciones seleccionadas siguiendo un orden creciente de dificultad. Pero sólo hasta cierto punto tendrá efectividad este propósito, puesto que, como he podido comprobar en mis conversaciones con los asiduos lectores de mis secciones en la prensa, es evidente que, a medida que avancen en el estudio de los diferentes tipos de combinaciones, irán enriqueciendo sus conocimientos y familiarizándose con las sutilezas tácticas del ajedrez y con las espectaculares maniobras.

Por esto recomiendo al lector que estudie con tenacidad las posiciones escogidas y que retrase el momento de mirar las soluciones; porque creo que puede encontrar en este libro, que he tratado de presentar en forma de amena competición, al establecer unos tiempos para las soluciones de cada remate de partida, una interesante ayuda para progresar en su nivel de juego.

ROMÁN TORÁN
Maestro Internacional de la FIDE

PROBLEMA 1

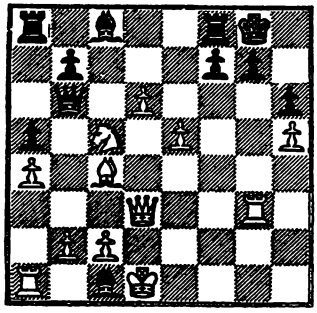


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Una sencilla pero contundente maniobra dio la victoria al gran maestro Najdorf, en su partida con Toth (Mar del Plata, 1956), al forzar la ganancia de material. A la vista salta que la posición blanca está sostenida muy artificialmente, pero, ¿cómo se puede aprovechar esa circunstancia?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Un minuto, para el jugador de primera categoría; cinco, para el de segunda; nueve, para el de tercera; doce, para el de club, y quince, para el aficionado.



PROBLEMA 2

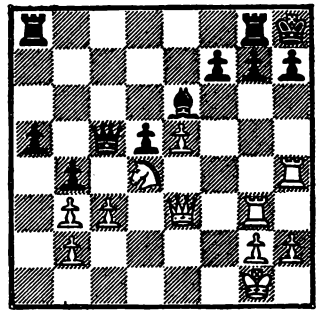
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Biadas-Heim (Alemania Occidental, 1962) es esta curiosa posición en que las blancas tienen clara ventaja de espacio y buenas posibilidades de ataque sobre el enroque enemigo, que está muy desprotegido. Hasta tal punto, que con una demoledora jugada forzaron un inmediato desenlace.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 3

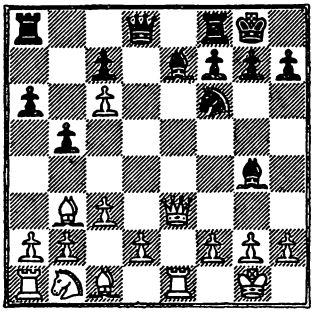


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Mediante una enérgica jugada, las blancas obligaron a abandonar a su adversario en esta posición, ya que no hay forma de impedir, tras ella, un fulminante desenlace. ¿Ve usted la línea ganadora?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 4

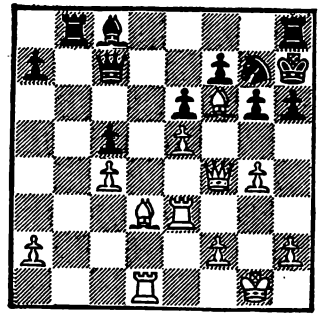
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Esta conocida posición, característica del contragambito Marshall, se presentó en la partida Tessmer-Rudolf (Celle, 1968) y en ella, aprovechando su ventaja de desarrollo, que compensa ampliamente los peones sacrificados, las negras forzaron con tres precisas jugadas la ganancia de material. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; diecisiete, para el de tercera; veintidós, para el jugador de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 5

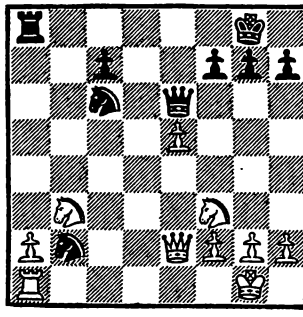


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Un tema combinativo permitió a Padevsky rematar, espectacular y rápidamente, esta posición en su partida contra Hildebrand (Gaevle, 1956). ¿Ve usted la forma de forzar un mate en cuatro jugadas como el gran jugador búlgaro?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 6

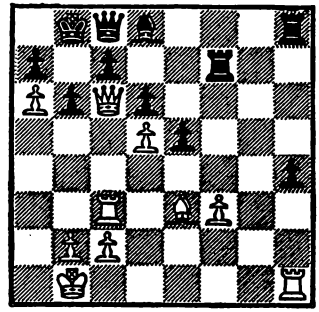
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Un tema combinativo muy frecuente en la práctica y que ya hemos visto en problemas anteriores, es el que permitió a las negras alzarse con una rápida victoria en la partida Moores-Dilworth (Inglaterra, 1963). Aunque sencilla, la maniobra es interesante y muy instructiva.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 7

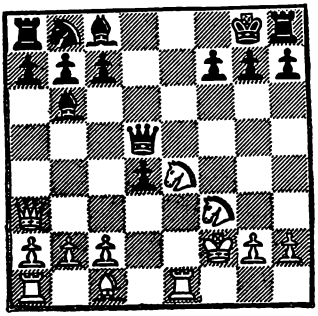


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Del match Inglaterra-Holanda, de 1968, es esta posición correspondiente a la partida Basman-Barendregt, en la que las blancas sacrificaron su estructura de peones para montar un poderoso ataque sobre el enroque enemigo. Y en este momento, recogiendo el fruto de su estrategia anterior, Basman inició un bello juego de combinación con el que remató la lucha. ¿Cómo?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 8

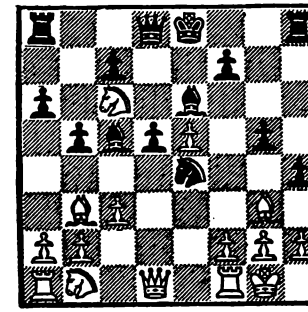
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Richardson-Del Mar (Estados Unidos, 1966) es la curiosa posición que ven. El Rey negro, mal situado por las debilidades de su primera línea, fue el tema de la combinación realizada por las blancas que condujo al mate en pocas jugadas.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 9

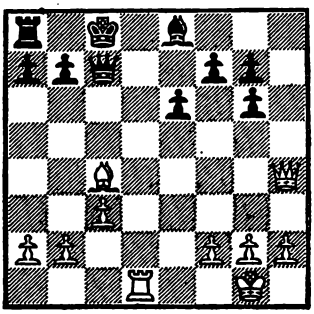


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Un conocido tema combinativo se produjo en esta posición, correspondiente a la partida Roper-Karch (1960). Las negras, tras sacrificar una pieza, disponen ahora de una fuerte maniobra que abate rápidamente la posición blanca. ¿Cómo?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda, quince, para el de tercera; veintidós, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 10

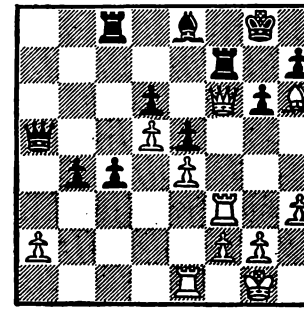
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Clara ventaja de las blancas, dado el retrasado desarrollo de las piezas negras. En la partida García-Luckis (Buenos Aires, 1965), las blancas decidieron inmediatamente la lucha, especulando con la mal protegida primera línea de su adversario. Este tema permite la rápida ganancia de material.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 11

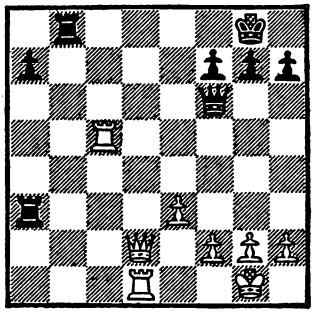


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Del campeonato checo de 1956 es esta posición en la que las blancas, justamente cuando parecía que su ataque había sido rechazado, remataron la lucha con una sorprendente jugada que forzó un fulminante mate.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; cinco, para el de segunda; diez, para el de tercera; quince, para el de club, y veinte, para el aficionado.



PROBLEMA 12

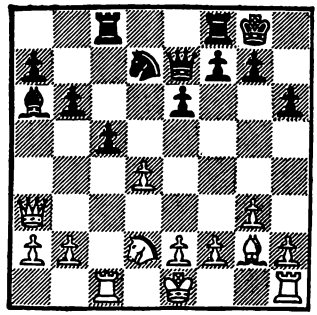
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

El ataque de mate sobre la octava línea es el tema de este problema práctico de la posición del diagrama, correspondiente a la partida Reinle-Seifried (Murau, 1964). Las blancas, mediante espectacular maniobra, fuerzan rápidamente la ganancia de material.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 13

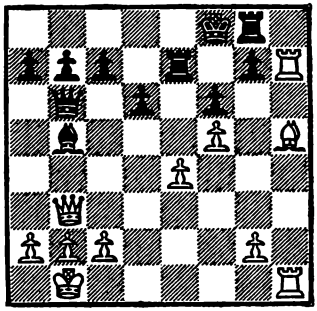


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

El mejor desarrollo de las piezas negras les permitió, en la partida Slywa-Bondarevsky, del Torneo de Hastings de 1961, obtener ventaja decisiva, tras brillante —aunque sencilla— maniobra combinativa.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; cinco, para el de segunda; doce, para el de tercera; dieciséis, para el de club, y veinte, para el aficionado.



PROBLEMA 14

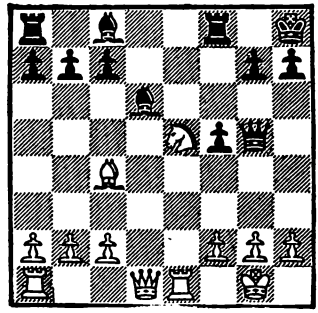
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Con un conocido tema combinativo remataron las blancas esta interesante posición de la partida Krilow-Tarasov (URSS, 1960). Dos espectaculares jugadas permiten situar al Rey negro en posición de mate a la tercera.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; cuatro, para el de segunda, diez, para el de tercera; doce, para el de club, y quince, para el aficionado.

PROBLEMA 15

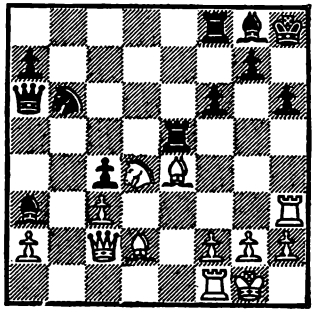


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Evidentemente, las blancas tienen neta ventaja, pese al equilibrio de material, en esta posición de la partida Alekhine-Koohnlein (Dusseldorf, 1908). Pero la contundente forma en que el ex campeón mundial remató la lucha, pues se gana material decisivo o se fuerza el mate, es altamente instructiva. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 16

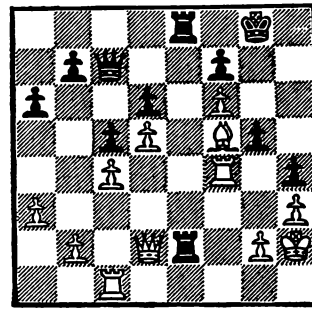
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Looubenfish-Freymand (Leningrado, 1925) es esta interesante posición en la que, mediante una maniobra combinativa, las blancas forzaron rápidamente la lucha. Jugadas claves son la primera y la tercera; esta última decisiva, pues gana material.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 17

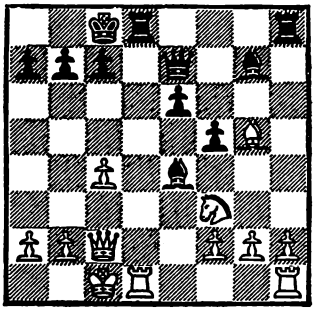


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Con su doble ataque a la Torre y la Dama, las negras parecen estar en disposición de ganar material. Al menos esto fue lo que pensó Reshevsky en el curso de su partida con Cuéllar, del Torneo Interzonal de Susa, 1967. Pero la expuesta situación del Rey negro fue explotada por el maestro colombiano de forma magistral y, con una sorprendente jugada, decidió la lucha.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 18

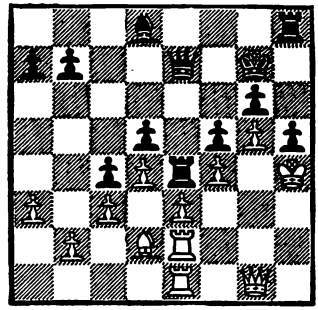
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Ambos bandos deben hacer frente a graves amenazas, por lo que la presente posición, correspondiente a la partida Dworcynsky-Stein (Polonia, 1966), es realmente compleja. En estos casos la iniciativa es arma decisiva, y como el turno de juego correspondía a las negras, Stein se impuso rápidamente. ¿Lo conseguiría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 19

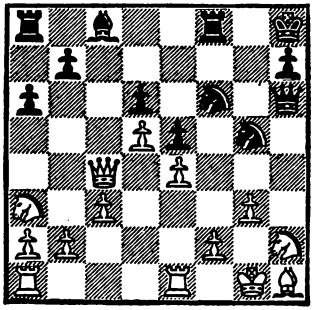


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Todas las piezas negras colaboraron en el remate de esta posición, correspondiente a la partida Evans-Karaklac (Bognor Regis, 1962). Las negras, mediante sutil maniobra, ganaron un valioso Peón que decidió la lucha; la clave se encuentra en las jugadas primera y tercera, esta última especialmente.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 20

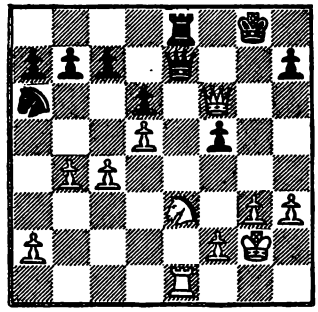
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Del Campeonato de España de 1962 es la presente posición, que se produjo en la partida Sáenz-Franco. Las blancas, a primera vista, parecen controlar las vías de penetración de las piezas enemigas, pero, mediante una espectacular combinación, Franco forzó un fulminante desenlace. ¿Cómo remataría usted esta posición?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 21

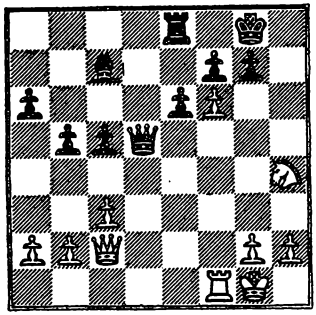


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Fazekas-Koberl (Hastings, 1957) es esta posición. En ella las blancas tienen una ventaja bien definida y disponen de una contundente continuación que decide de modo fulminante la partida, especulando con la debilitada situación del Rey enemigo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 22

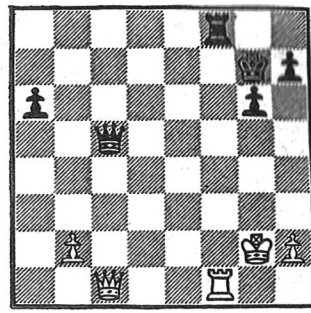
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Una fulgurante jugada dejó a las negras en situación desesperada en esta posición que se produjo en la partida Schulter-Lang (Berlín, 1941). El método ganador no es demasiado difícil, pero sí muy instructivo y de gran belleza.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; dieciocho, para el de tercera; veintidós, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 23

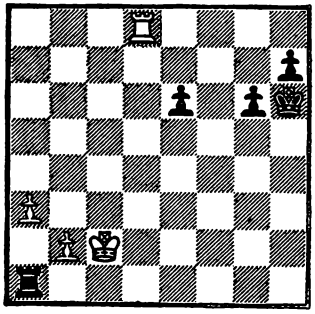


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Del Torneo de Mónaco de 1967 es la presente posición, correspondiente a la partida Ross-Tatai. Aunque es evidente que las negras tienen ventaja, el final hubiera sido largo y laborioso, de no disponer de una brillante continuación con la que forzaron la ganancia de un segundo Peón. ¿Cómo jugaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 24

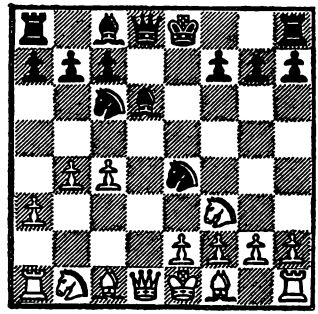
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Petrossian-Taimanov, del Campeonato de la URSS de 1957, el ex campeón mundial decidió en forma contundente este final, tras corta y sencilla maniobra. ¿Logrará usted hallar la línea ganadora?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 25

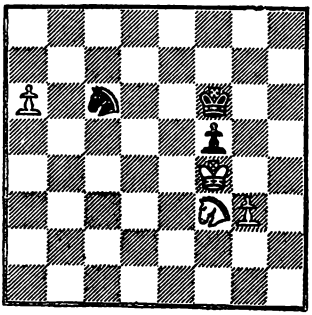


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

La ventaja en el desarrollo de piezas tiene un valor fundamental en el ajedrez, aun en la primera etapa de la partida. Así, en la disputada entre Weiss-Kibke (Alemania, 1931), encontramos esta interesante posición, que constituye un excelente ejemplo. Con dos contundentes jugadas, las negras fuerzan la ganancia de material. ¿Cómo?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 26

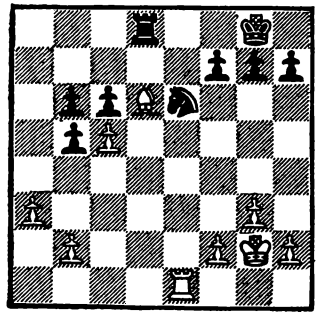
NEGRAS JUEGAN Y HACEN TABLAS

Un fuerte Peón pasado es, en condiciones normales, suficiente para ganar la partida. Pero en esta posición las negras disponen de una excelente jugada que les da el empate, como se demostró en la partida Reissman-Domnitz, de la Olimpiada de 1962. ¿Sabría salvarse usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; cinco, para el de segunda; nueve, para el de tercera; doce, para el de club, y quince, para el aficionado.

PROBLEMA 27

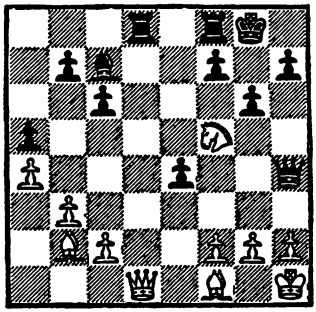


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Las negras acaban de jugar P3C, especulando con que la captura de este Peón costaría una pieza. En la partida Marotti-Cala (Italia, 1937), sin embargo, quien ganó material fue el blanco. Hallar cómo es su tarea, amigo lector.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Dos minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; dieciocho, para el de club, y veinte, para el aficionado.



PROBLEMA 28

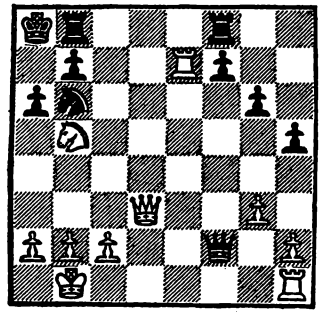
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la posición que ven, ambos bandos tienen planteadas múltiples amenazas y, como suele ocurrir en este tipo de situaciones, la iniciativa constituye una ventaja decisiva; así, especulando con la "ahogada" posición del Rey negro, las blancas hallaron una mágica jugada, que dejó a las negras sin defensa.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 29

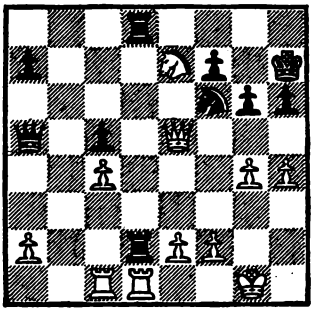


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La activa posición de las piezas blancas es evidente, pero ya no lo es tanto el hecho de que puedan imponerse en cuatro jugadas. Para hallar la solución hay que encontrar una brillante maniobra combinativa, muy espectacular, cuya clave es la segunda jugada.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 30

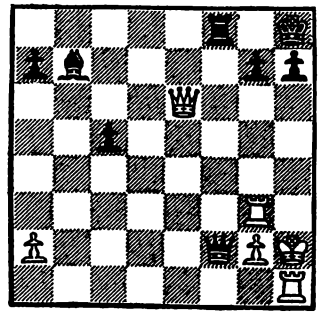
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Ambos bandos tienen planteadas serias amenazas en la posición de la partida Darga-Wade (Munich, 1958). Para ganar, y más aún con la rapidez que lo hizo el gran maestro alemán, hay que actuar con la máxima energía. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; dieciocho, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 31

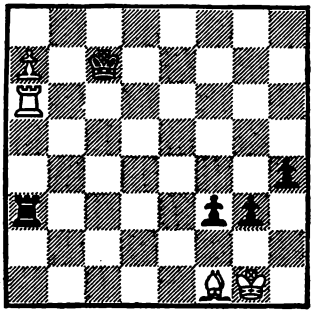


NEGRAS JUEGAN Y ENTABLAN

Pese a la desventaja de material, la mala situación de las piezas blancas permitió a las negras conseguir el empate. En la partida Bauer-Schlensker (Frankfurt, 1952) ocurrió así, mediante una ingeniosa e instructiva maniobra. ¿Cómo?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 32

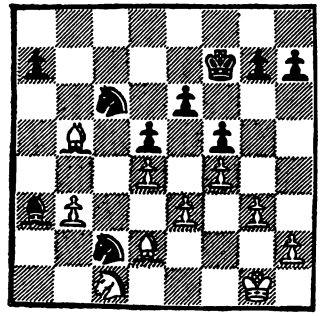
NEGRAS JUEGAN Y ENTABLAN

Esta curiosa posición se produjo en la partida Brask-Svesman (Attleboroven, 1955). Aparentemente, las blancas ganan fácilmente, ya que su Peón tiene expedito el camino hacia la promoción (8T). Sin embargo, las negras, a quienes correspondía jugar, hallaron una continuación que les permitió salvarse con un empate.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; doce, para el de tercera; quince, para el de club, y veinte, para el aficionado.

PROBLEMA 33

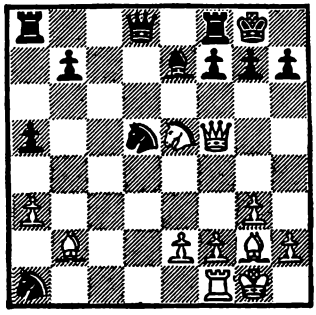


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Aun en las posiciones más sencillas pueden surgir maniobras muy inesperadas que deciden rápidamente la partida. En la partida Lengyel-Farago, del Campeonato de Hungría de 1966, las negras hallaron una fuerte continuación que gana material. ¿Cuál es?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 34

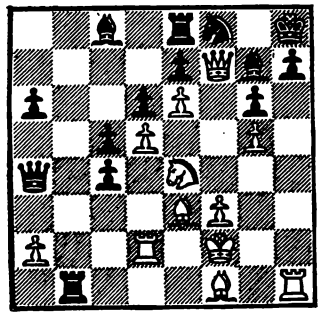
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Las negras habían ganado la calidad en esta posición de la partida Benkö-Horowitz (Estados Unidos, 1968), pero las blancas consiguieron excelentes posibilidades de ataque. Hasta tal punto que, merced a un fuerte juego combinativo, forzaron un drástico desenlace.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 35

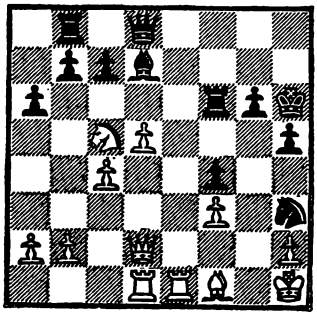


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Pantalejev-Bohosjan (Bulgaria, 1968) es esta interesante posición, en la que a cambio de dos peones las blancas han logrado penetrar peligrosamente en el campo enemigo. Sin embargo, han de jugar con energía para hallar el método ganador, sin permitir reaccionar a su adversario. ¿Cómo se impondría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 36

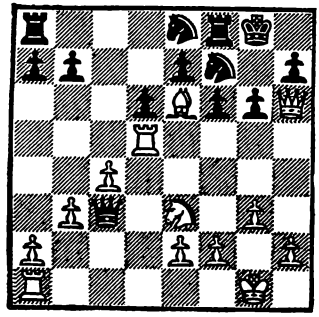
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

El gran maestro Portisch forzó una rápida decisión conduciendo las piezas blancas en su partida contra Boey, de la Olimpíada de La Habana de 1966. En la maniobra ganadora se especula con la comprometida situación del Caballo negro.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; quince, para el de tercera; dieciocho, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 37

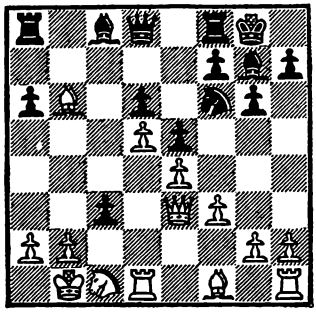


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Rojahn-Angos, de la Olimpíada de Munich, se llegó a esta interesante posición en la que, pese a las amenazas de la Dama enemiga y al aparentemente sólido enroque negro, las blancas forzaron un bello y espectacular remate. La clave de la maniobra reside en la mortal amenaza que se produce en la segunda jugada de ataque.

TIEMPO PARA LA SOLUCIÓN

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 38

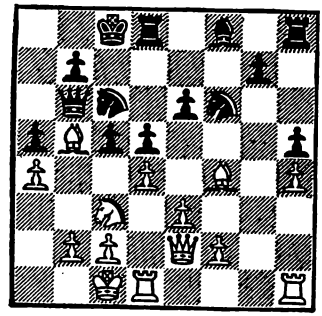
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Jonsson-Kristinsson, del Campeonato de Islandia de 1963, es la interesante posición que he seleccionado hoy. En ella, al atacar la Dama, las blancas parecen asegurarse la ganancia de un Peón. Pero inesperadamente las negras hallaron una continuación combinativa tan fuerte que les dio una rápida victoria, tras espectacular maniobra de ataque, que destaca por los escasos efectivos que intervienen en ella.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 39

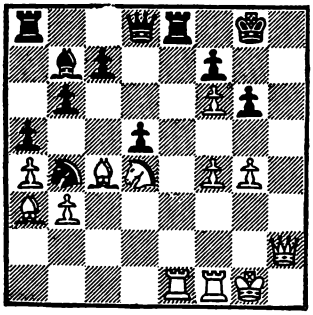


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En una partida Nimzowitch-Alekhine, las negras jugaron en esta posición 1. ... A3D, que es la mejor jugada. El problema que he seleccionado tiene el siguiente enunciado: ¿Era malo ganar un Peón con 1. ... P×P; 2. P×P, C×P? Refute, amigo lector, esta ambiciosa continuación. Hay que especular con la acción combinada de los alfiles blancos sobre el enroque.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; dieciséis, para el de tercera; veinte, para el de club, y veintitrés, para el aficionado.



PROBLEMA 40

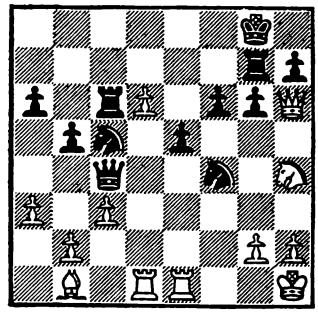
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La presente posición se produjo en la partida Vasiukov-Ujtelky (Bad Altheide, 1965); las blancas tienen una pieza de ventaja, pero las negras amenazan P×A y D×P, con cierto contrajuego. Vasiukov halló una fuerte continuación con la que remató brillantemente la lucha, sacando partido de la debilitada situación del enroque enemigo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 41

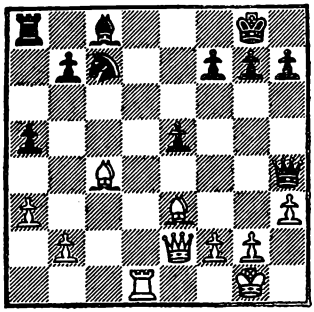


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Prachov-Minic (match Bulgaria-Yugoslavia de 1961) las blancas siguieron con un plan equivocado y desaprovecharon las magníficas posibilidades que brinda la posición. Análisis posteriores demostraron que hay un método ganador, con espectacular, aunque no demasiado difícil, maniobra combinativa. ¿Podrá hallarlo usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 42

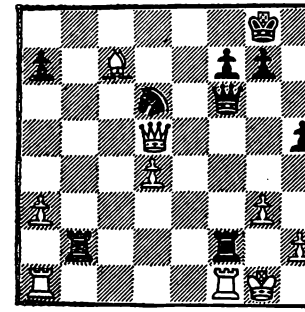
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Billecart-Suchting (Ostende, 1907) es esta instructiva posición, en la que las blancas ganan rápidamente con espectacular maniobra, cuyo tema es el ataque sobre la octava línea, que ya hemos visto en problemas anteriores. ¿Cómo forzaría usted un fulminante desenlace?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 43

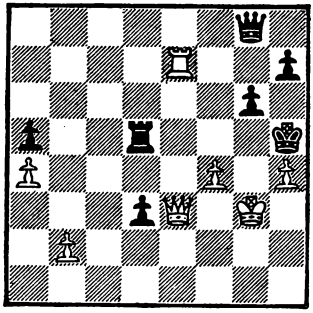


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Posición de la partida Meyer-Haussman, en el Campeonato de Alemania por Correspondencia de 1956, en la que las negras tienen neta ventaja con sus torres dobladas en la séptima fila. La única pieza que protege al Rey blanco es su Dama, que evita de momento el mate. Con estos elementos, la solución es fácil...

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 44

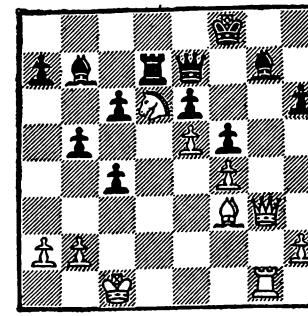
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta interesante posición se produjo en la partida Zaitsev-Suetin (Campeonato de la URSS de 1963). En ella las blancas no lograron hallar la continuación ganadora y el juego finalizó en tablas. ¿Ve usted, amigo lector, la línea decisiva? Como orientación, le diré que hay una jugada demoledora.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 45

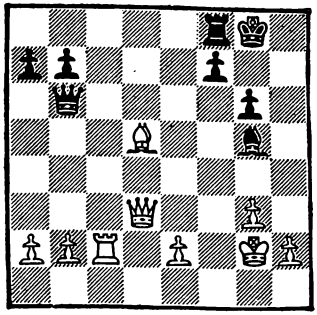


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición se produjo en la partida Katz-Levin (Campeonato de Ucrania, 1961). En ella las blancas tienen dos peones de menos, pero a cambio ejercen fuerte presión sobre el Rey enemigo y sus piezas están mejor situadas, especialmente su Caballo. Las negras en ese punto parecen haber neutralizado las amenazas y, efectivamente, a primera vista es difícil hallar un método ganador. Sin embargo, con una sencilla maniobra de dos jugadas, Katz remató la lucha con el tema de intercepción. ¿Cómo se consigue?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 46

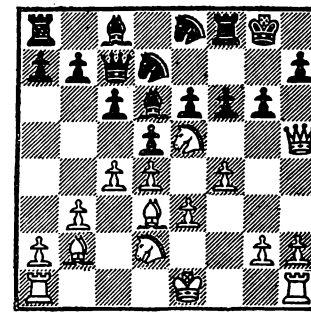
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Un conocido tema combinativo permite a las blancas en esta posición, correspondiente a la partida Klinger-Koperich, forzar la ganancia de dos peones y con ello decidir la lucha, tras espectacular jugada. Aunque la línea tiene 7 jugadas, solamente es difícil la primera.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 47

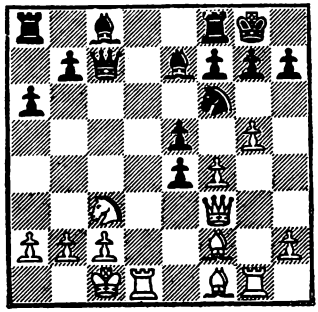


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Con su doble ataque a la Dama y al Caballo, y contando con la jugada intermedia C2C, las negras se las prometían muy felices en esta posición de la partida Funk-Wolk (Alemania Occidental, 1958). Pero una contundente maniobra de las blancas demostró cuán equivocados eran tales cálculos, pues se impusieron con rapidez y elegancia. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 48

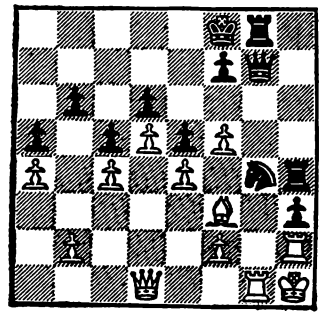
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

El ataque blanco, en esta posición de la partida Blau-Kanko (Olimpíada de La Habana, 1966), es fortísimo. Blau halló en ella una brillante continuación que le reportó un rápido triunfo. ¿Podría encontrarla usted? El tema, naturalmente, es el ataque sobre columnas abiertas.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 49

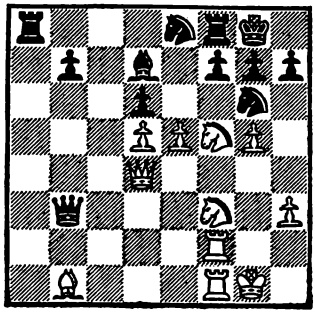


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Del Campeonato de Italia de 1956 selecciono esta posición correspondiente a la partida Ferrantes-Giustolisi, en la que las negras, en bella combinación, forzaron un espectacular mate en cuatro jugadas. Todas las piezas negras toman parte activa en la maniobra.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 50

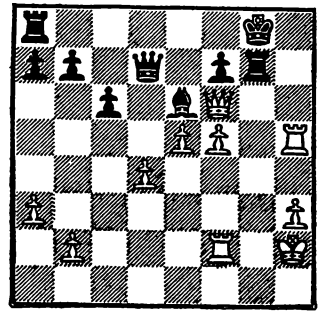
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Aunque las negras parecen tener bien protegida su posición, la activa situación de las piezas blancas permitió al conductor de éstas, en la partida Muller-Litmanovic (Olimpíada, 1952), rematar el juego con una enérgica continuación.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 51

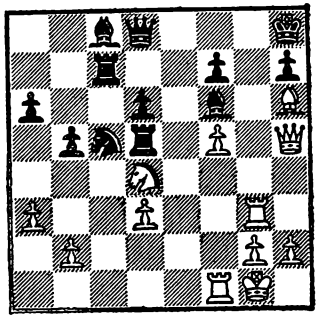


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Las blancas, que habían sacrificado una pieza, obtuvieron esta excelente posición de ataque en la partida Stevenson-Wood (Inglaterra, 1961). Y en ella, con una elegante maniobra combinativa, culminaron sus planes forzando un rápido desenlace. ¿Cómo remataría usted este ataque?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 52

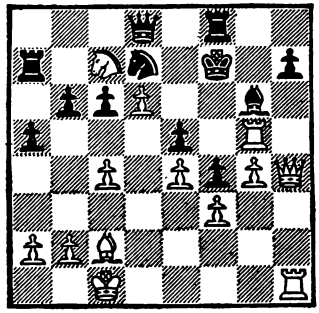
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La partida Georghiu-Savon (Moscú, 1967) llegó a esta interesante posición en la que, después de haber sacrificado una pieza, las blancas han obtenido un excelente ataque. En este momento, Georghiu inició el ataque final continuando en brillante estilo combinativo que forzó la ganancia de material, ante amenazas de mate.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 53

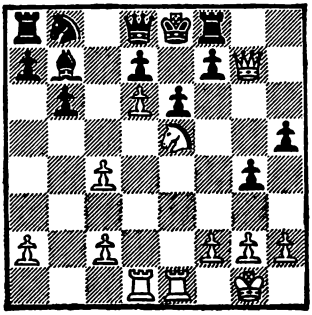


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Del Campeonato de Inglaterra de 1962 es esta posición, correspondiente a la partida Abrahams-Beaty. Es evidente que el ataque blanco es muy fuerte, pero que se pueda decidir la lucha en pocas jugadas ya no está tan claro. Hallar la forma es su tarea, amigo lector. Y como orientación, busque una jugada espectacular para comenzar, y la clave en la tercera, que deja a las negras sin defensa.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 54

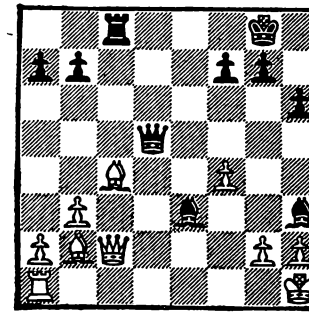
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

A cambio del sacrificio de una pieza, las blancas obtuvieron esta extraordinaria posición de ataque, en la partida Mackenzie-Blake, por correspondencia, de 1963. Y con elegante maniobra combinativa remataron la lucha en cinco jugadas. El tema no es difícil, sólo hay que establecer el orden de estas jugadas que conducen al mate.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; dieciséis, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 55

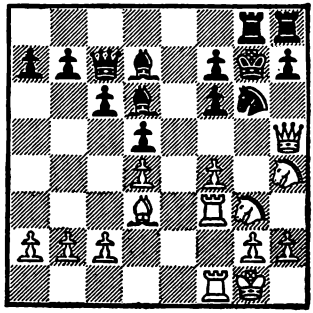


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta curiosa posición, en la que ambos bandos tienen situadas sus piezas en forma muy agresiva —y peligrosa—, se produjo en la partida Stepanek-Bartosek (Checoslovaquia, 1957). Y cuando las piezas "están en el aire" suele surgir la jugada sorprendente que fuerza la ganancia de material. ¿Cuál es?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 56

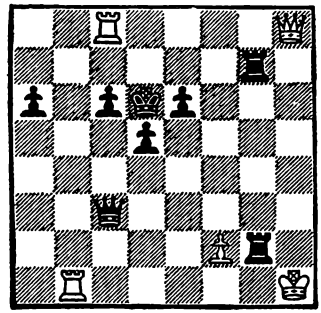
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Las blancas pueden sacar partido de la debilitada situación del Rey negro, mediante una espectacular maniobra combinativa que les da la victoria. Se trata de un tema muy brillante, que se produce frecuentemente en la práctica. ¿Lo hallará usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 57

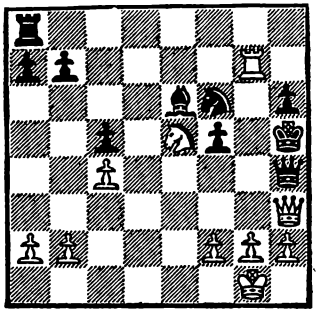


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Berg-Basman (match Holanda-Inglaterra, 1965) las negras no acertaron en esta posición con la maniobra ganadora. ¿Puede encontrarla usted? Hay líneas engañosas y una que conduce a un final con abrumadora superioridad para las negras.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 58

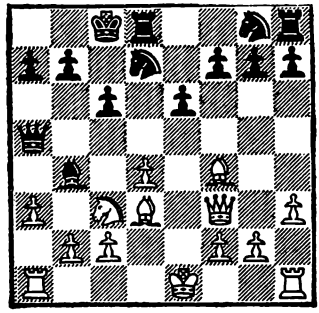
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En el Torneo Zonal Europa II, de 1967, Horst, con las blancas, forzó un fulminante desenlace con una elegante maniobra que gana la Dama o da mate en cuatro jugadas. Su adversario, Minev, nada pudo hacer para impedirlo. ¿Cómo se gana?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 59

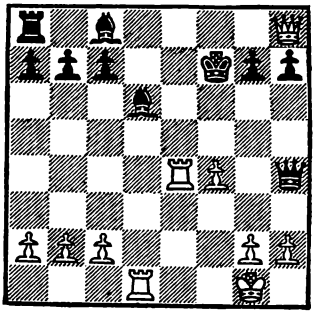


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Una clásica combinación permitió rematar esta partida de forma demoledora. Como orientación —que los jugadores de primera categoría deben rechazar— les diré que el esquema de mate se produce con los dos alfiles... ¡tras la oportuna preparación, claro está!

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 60

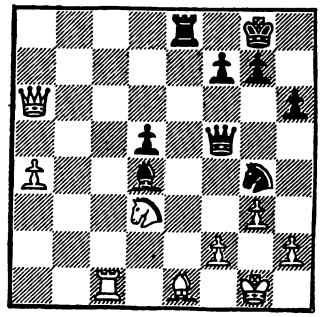
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Aunque a primera vista parecen hallarse en serio peligro, las negras tienen una continuación que les permite no sólo detener las amenazas, sino rematar brillante y rápidamente la lucha, como se demostró en una partida Euwe-Reti.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 61

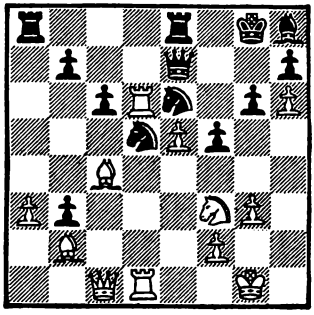


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

He seleccionado esta interesante posición que se produjo en la partida Bilek-Smyslov, del Torneo de Moscú de 1966. En ella, el ex campeón mundial, con las negras, remató la lucha con una enérgica y contundente maniobra combinativa, especulando con el mayor número de piezas en el flanco de Rey por el alejamiento de la Dama enemiga.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 62

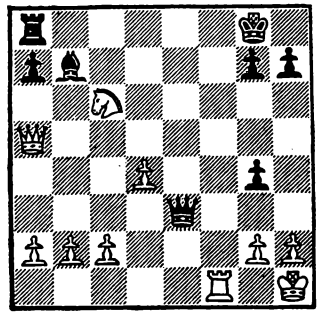
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición se produjo en la partida Simaguin-Doda, del Torneo Polanika-Zdroj de 1968, y en ella, explotando las debilidades del enroque enemigo, el conductor de las piezas blancas inició un enérgico plan de ataque con una fina maniobra combinativa que decidió rápidamente la lucha. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 63

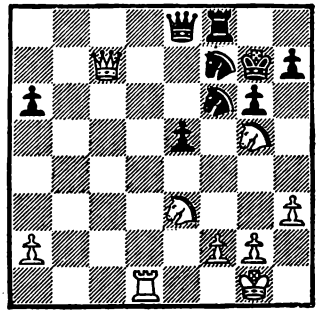


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La presente posición se produjo en la partida Miles-Lillebo, del último Campeonato de Estados Unidos por Correspondencia. En ella las blancas hallaron una bella maniobra que les dio un rápido triunfo. De decisiva importancia son las dos primeras jugadas blancas, de las cuales la segunda es la más espectacular.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 64

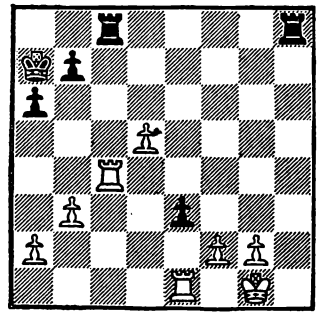
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Pfeiffer-Tringov (Olimpíada de Moscú, 1956) es esta posición. Las blancas obtuvieron en ella ventaja decisiva, mediante una sencilla aunque espectacular maniobra que les dejó con un final ganado. ¿Ve usted el camino?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 65

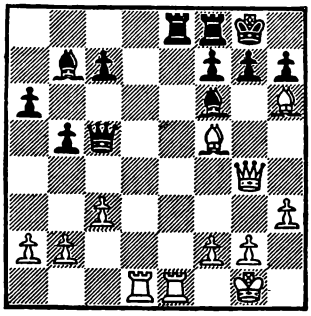


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En una partida de exhibición del desaparecido gran maestro Nimzowitch, celebrada en Copenhague (1925), éste, con las piezas negras, ganó mediante insólita maniobra. Dos demoledoras jugadas fueron suficientes para dejar a las blancas en situación insostenible. ¿Cuáles son?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; dieciséis, para el de tercera, veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 66

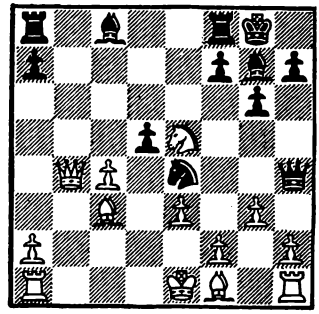
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Aunque a primera vista las amenazas blancas sobre el enroque parecen neutralizadas, la posición negra es muy delicada; hasta tal punto, que en la partida Vasiukov-Jolmov (Campeonado de la URSS por equipos, 1964) las blancas remataron inmediatamente la lucha, combinando amenazas sobre el Rey y la indefensa situación de la Dama enemiga. ¿Cómo ganaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 67

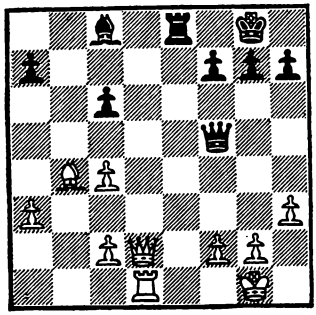


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Gromek-Honfi, del match Polonia-Hungría de 1967, las negras se impusieron de forma contundente en esta posición, especulando con la mala situación del Rey blanco en el centro del tablero. La clave está en la segunda y tercera jugadas de las negras, en las que se plantean dobles amenazas.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 68

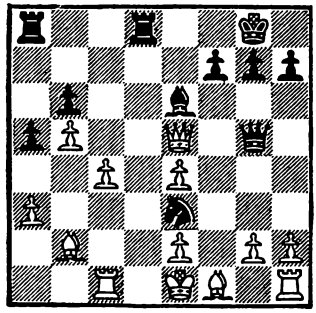
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La presencia de alfiles de distinto color y el hecho de hallarse doblado el Peón que tienen de ventaja, hacen que esta posición, correspondiente a la partida Tartakower-Billecard (Ostende, 1907), pueda ser considerada como absolutamente igualada. Hay en ella, sin embargo, un detalle táctico, que de forma sorprendente permite a las blancas realizar un contundente remate. Tartakower vio el camino ganador. ¿Y usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; catorce, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 69

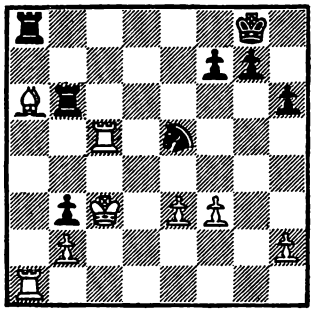


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

El maestro Flesch, con las piezas negras, ganó brillantemente en esta posición frente a Kurtech, en el Campeonato de Budapest de 1966. Una vez más vemos cómo se explota la ventaja de desarrollo y las comprometidas situaciones del Rey y la Dama de las blancas.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 70

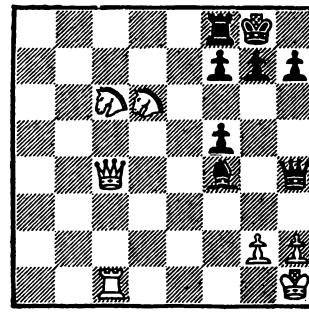
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Capablanca-Rosolimo (París, 1938) es esta posición que he escogido. En ella las blancas pueden obtener un final ventajoso, con una liquidación de piezas, pero ganarlo sería larga y difícil tarea. Capablanca encontró en cambio un método expeditivo con el que, especulando con un conocido tema, las blancas fuerzan la ganancia de material.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 71

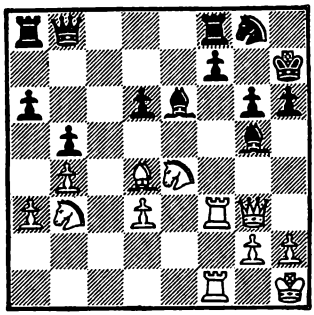


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La posición elegida correspondiente a una partida del Campeonato de Hungría de 1966, nos muestra un conocido tema combinativo. Las blancas, a pesar de tener que afrontar una amenaza de mate directo, logran rematar el juego con una espectacular maniobra de ataque que les dio la victoria en forma rápida.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 72

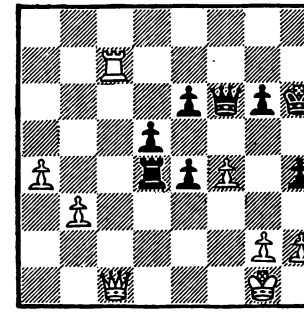
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Una inesperada jugada de su adversario dejó a las negras sin defensa en esta posición de la partida Peter-Markus (Suiza, 1960). El tema, naturalmente, es el ataque sobre el enroque negro, que aunque a primera vista parece bien protegido, se derrumba de manera fulminante. ¿Cómo?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 73

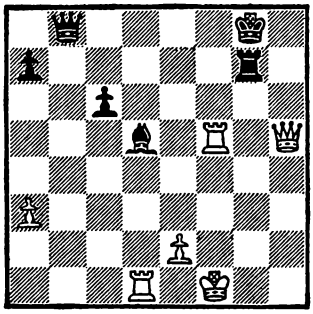


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Pese al equilibrio de material, una fuerte —muy fuerte, realmente— jugada dejó a las negras con abrumadora ventaja en esta posición de la partida Tatai-Durao, del Torneo Internacional de Olot de 1968. El problema consiste en forzar la penetración de las piezas en el campo enemigo. ¿Cómo se consigue?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 74

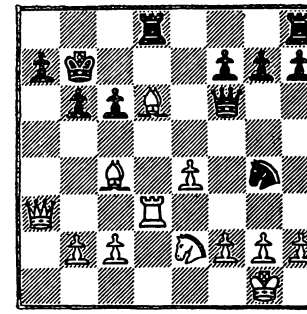
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

La ventaja de material de las blancas, en esta posición que se produjo en la partida Partos-Voiculescu (Bucarest, 1967), está ampliamente compensada por la iniciativa negra. Hasta tal punto que, mediante una espectacular maniobra, decidieron inmediatamente la lucha en conocido tema combinativo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 75

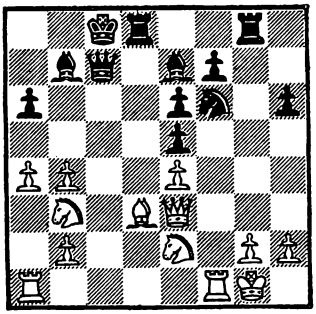


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Una bella maniobra combinativa permitió a las blancas no sólo despreciar las amenazas negras, sino rematar drásticamente la lucha en esta posición de la partida Janny-Kardhordo (Alemania, 1922). El tema de ataque sobre columnas abiertas presenta en este ejemplo práctico, una original forma.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 76

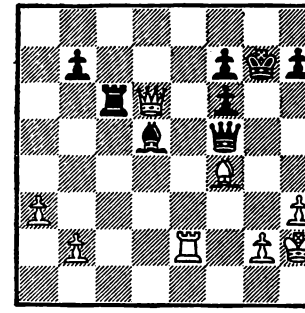
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

La posición seleccionada corresponde a la partida Gutzeit-Maeder (Campeonato Juvenil de Alemania). En ella, las negras deben afrontar amenazas graves, como T1A, y sin embargo están en condiciones de forzar un rápido desenlace, mediante una ingeniosa maniobra combinativa. Un caso típico de partida con enroques opuestos, en que la iniciativa es un factor decisivo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 77

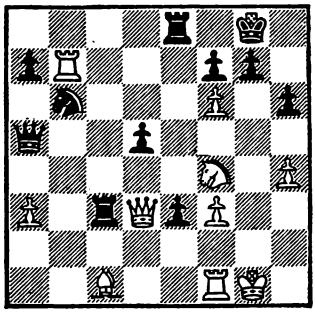


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

A pesar del equilibrio del material existente, la debilitada posición del Rey negro concede a las blancas óptimas perspectivas. Pero lo sorprendente es que pueda producirse un fulminante remate, como ocurrió en la partida Wolfe-Lutz, en la que las blancas se impusieron en tres jugadas. La primera de ellas, lo digo como orientación, es muy espectacular.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; siete, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 78

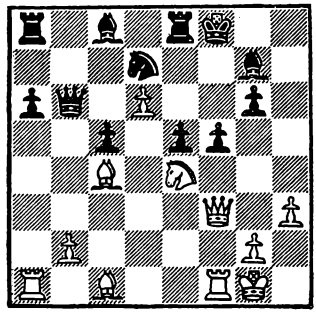
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Bronstein, con las piezas blancas, remató esta posición frente a Geller, en el XXVIII Campeonato de la URSS, con una sorprendente y elegante jugada, que fuerza un rápido mate. ¿Logrará hallarla usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 79

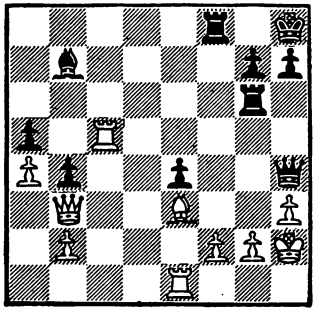


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida M. Berta-M. Ivanovic (Campeonato por Correspondencia de Yugoslavia) se llegó a esta posición, en la que las blancas remataron la lucha en forma elegante y contundente, especulando con la "aireada" situación del Rey negro.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda, quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veintitrés, para el aficionado.



PROBLEMA 80

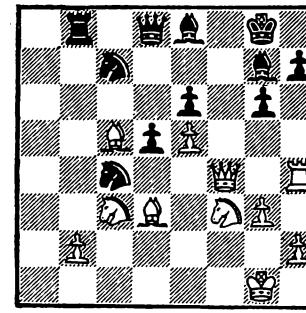
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

El gran maestro Rosolimo fue, al final de los años cuarenta, uno de los jugadores que más brillantes partidas produjo. Como en la posición correspondiente a la que disputó con Schmid (Heildelberg, 1947), en la que, conduciendo las piezas negras, realizó un espectacular remate, en el que como orientación le diré que todos los efectivos negros intervienen en la maniobra combinativa.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 81

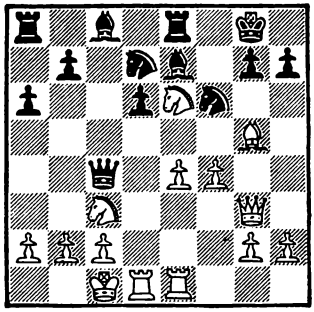


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Las blancas tienen todas sus piezas orientadas sobre el enroque enemigo, pero las negras parecen tener bien defendidas todas las vías de penetración y amenazan capturar el PC, así como una eventual combinación: C×PR!, y si C×C, P4C. Pero las verdaderas posibilidades de las blancas quedaron demostradas en la partida Mandel-Mazitis (Bognor Regis, 1962), en la que remataron rápida y brillantemente la lucha. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 82

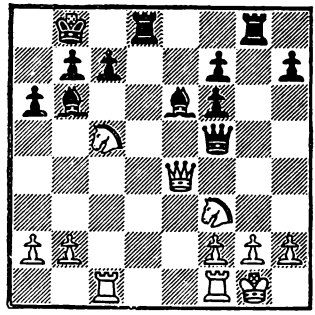
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La posición que refleja el diagrama es de la partida Pritchell-Brown (Glasgow, 1964), en la que las blancas remataron su ataque sobre el enroque con dos contundentes jugadas que dejaron al Rey enemigo ante un mate imparable.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 83

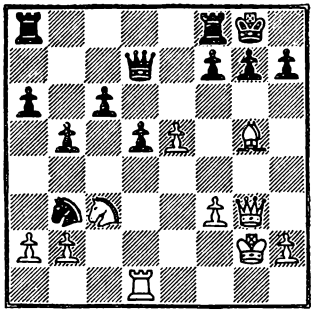


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Las columnas abiertas, como ya hemos visto en ejemplos anteriores, son una excelente arma de ataque sobre el enroque. Y éste fue el tema explotado por las negras en la partida Vecsey-Junge, de la Copa de Europa por Correspondecia de 1957, imponiéndose rápida y brillantemente. ¿Cómo continuaría usted? Hay que tener en cuenta que las negras también tienen que afrontar amenazas.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 84

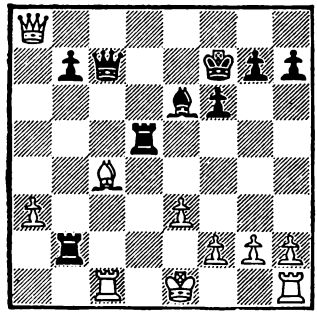
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Pauvlov-Michel, del match Rumania-Inglaterra de 1966, se llegó a esta interesante posición en la que las blancas, en lugar de la jugada "natural" 1. P×C, encontraron una enérgica maniobra de ataque que les dio un rápido triunfo. El remate es temático en este tipo de posiciones y muy instructivo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 85

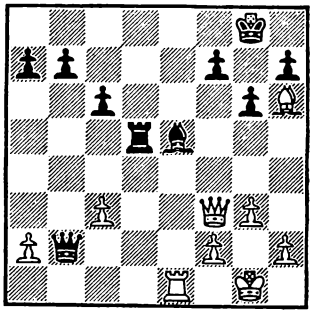


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

La presente posición, correspondiente a la partida Baturinsky-Romanowsky (XIV Campeonato de la URSS), es un claro ejemplo de cómo se puede explotar la peligrosa situación del Rey blanco en el centro del tablero y la ventaja en el desarrollo de piezas. Romanowsky halló un espectacular remate. ¿Cuál es?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Tres minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 86

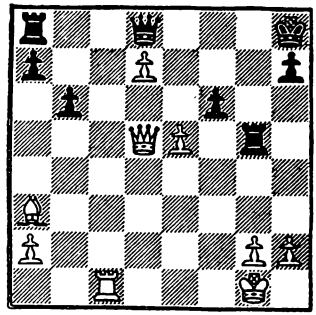
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En esta posición, que se produjo en la partida Kunnemann-Gest (Berlín, 1954), se resolvió brillante y rápidamente merced a una ingeniosa maniobra combinativa: 1. D6A, D×PA; 2. D7C+, A×D; 3. T8R+. Cuando yo tenía dispuesto este problema hallé, sin embargo, una defensa salvadora para las negras. ¿Cuál es? Y una segunda cuestión: ¿Hubiera sido mejor 1. T×A?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 87

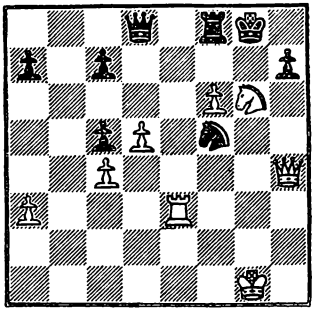


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La fuerza de los peones pasados tiene un fiel reflejo en el remate de esta posición de la partida Steinitz-Gunsberg (match de 1890). En ella las blancas realizaron una bella maniobra que culminó con la victoria gracias al tema enunciado.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veintidós, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta para el aficionado.



PROBLEMA 88

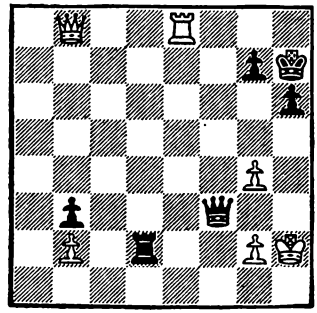
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La curiosa posición que ven se produjo en una partida entre Samisch-Grunfeld, en 1928. Ambos bandos tienen planteadas fuertes amenazas, pero les corresponde jugar a las blancas y pueden imponerse rápidamente. ¿Cómo?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; ocho, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 89

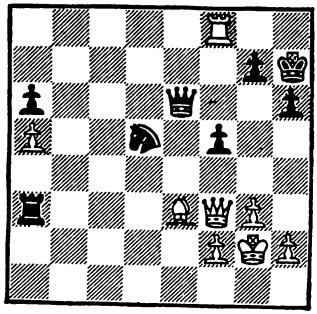


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Ambos bandos tienen en posiciones agresivas a sus piezas en esta posición de la partida Bronstein-Korchnoi, del match Moscú-Leningrado de 1962. En ella las blancas, mediante una sutilísima continuación, forzaron un fulminante desenlace al ganar la Dama enemiga. ¿Cómo lo conseguiría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; dieciocho, para el de tercera; veintitrés, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 90

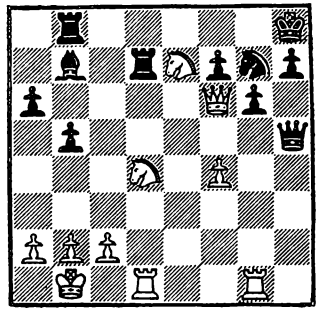
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición se produjo en la partida Hort-Tahl, de la Olimpíada de La Habana, 1966. La amenaza blanca D×P parece salvar la comprometida situación, pero Tahl, a quien correspondía jugar, halló una maniobra contundente que le dio un rápido triunfo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club; veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 91

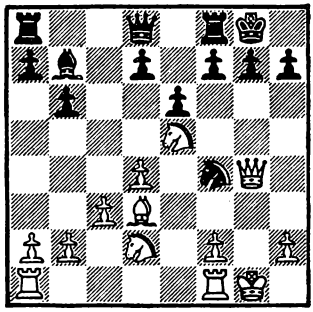


BLANGAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Zwaig-Bleiman, correspondiente al Campeonato Mundial Juvenil celebrado en Barcelona en el año 1965, se produjo esta interesante posición. La brillante forma, más precisa que espectacular, en que las blancas remataron en tres jugadas la lucha, mereció el Premio de Brillantez del certamen. Atención especial a la segunda jugada.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 92

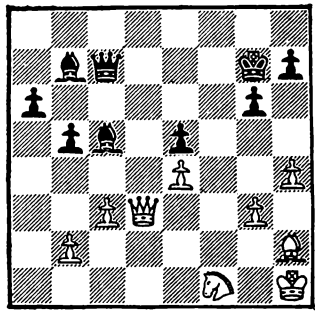
NEGRAS JUEGAN Y HACEN TABLAS

Esta curiosa posición se produjo en una partida del Campeonato de la URSS de 1963, entre Jolmov y Tahl. Las negras, con una pieza de menos, parece que están en situación desesperada, pero el ex campeón mundial halló una enérgica línea con la que obligó a Jolmov a devolver el material y conformarse con el empate.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 93

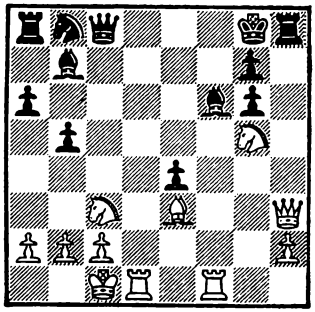


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición, correspondiente a una partida entre Alexeiev-Razuvaiev (URSS, 1968), es favorable a las negras, ya que sus piezas son más activas. No obstante, hay que tener en cuenta que las blancas amenazan A1C, mejorando notablemente. Por esto, el conductor de las negras se apresuró a sacar partido de su ventaja y, con una sutil maniobra, decidió la lucha rápidamente.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; trece, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 94

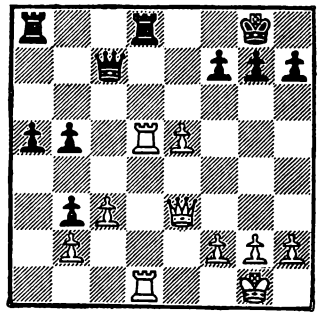
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición se produjo en la partida Kavalek-Hodos (Campeonato Mundial Universitario, 1965). Con un espectacular juego combinativo, las blancas forzaron el mate en tres movimientos. Tema: desviación de las piezas defensoras del Rey negro.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 95

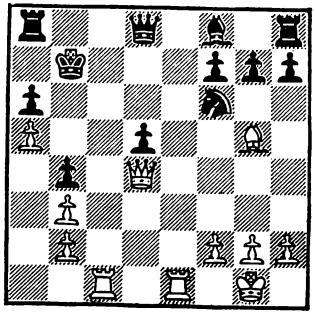


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Una sorprendente jugada permitió a Minic rematar brillante y sumarísimamente esta posición en su partida contra Honfi, en 1966. El tema, como orientación, que el jugador de primera debe desechar, es el ataque sobre la octava línea.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 96

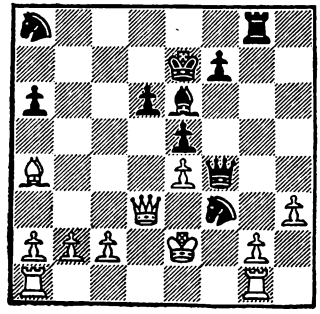
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Tras largo peregrinaje, el Rey negro pareció hallarse seguro en esta posición de la partida Borondiansky-Volovitch (Moscú, 1965). Pero la ventaja de desarrollo, pese a la pieza de menos, permite a las blancas forzar una rápida victoria, con un tema combinativo de "desviación".

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 97

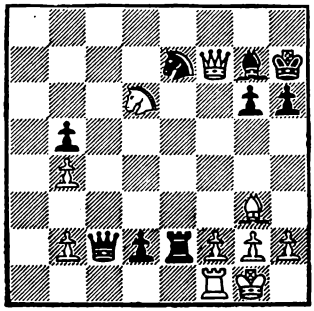


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Tras interesante juego combinativo, en una partida O'Brien-Brietsby (1962), se llegó a esta posición en la que las negras pueden recuperar material con C×T+ y quedar con pieza de ventaja, a cambio de dos peones. Pero, para evitar un laborioso final, las negras se embarcaron en una espectacular maniobra, con finas jugadas, que les dio un rápido triunfo. ¿Cómo jugaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 98

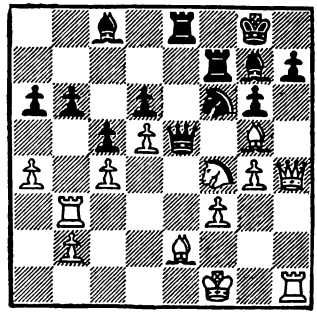
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta interesante posición, en la que ambos bandos tienen planteadas fuertes amenazas, corresponde a la partida Keller-Nievergelt (Zurich, 1960). Las negras están a punto de coronar un peón, lo que no puede impedirse por métodos defensivos. Pero hay una fina maniobra combinativa que permite a las blancas imponerse rápidamente con el tema de "intercepción". ¿Cómo ganaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 99

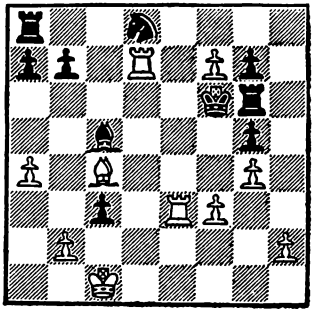


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Esta interesante posición se produjo en la partida Ciocaltea-Gligoric, del Torneo de Moscú de 1956. Ambos contendientes se lanzaron al ataque; las blancas, en el ala de Rey, y las negras, en el centro. Para hallar la forma en que las negras forzaron la ganancia de material, hay que descubrir cuál es la mejor pieza defensiva de las blancas y buscar su eliminación. Y, naturalmente, espectaculares jugadas. Creo que he dado mucha orientación.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 100

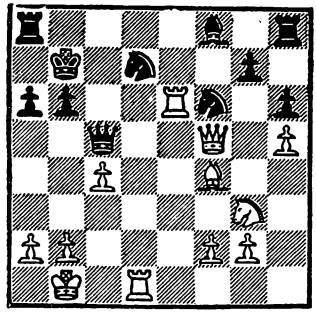
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Marotti-Delvechio (Nápoles, 1938) es esta precisa posición en la que, tras curiosa y espectacular maniobra combinativa, las blancas remataron la lucha en tres jugadas. ¿Cómo forzaría usted la victoria?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 101

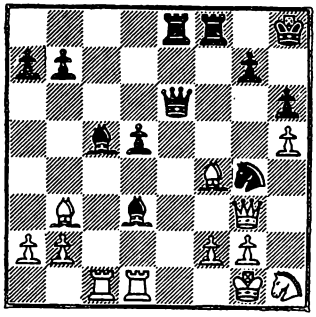


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La delicada situación del Rey y el retrasado desarrollo de las piezas negras permitió al gran maestro Evans batir a Berger, en su partida del Torneo de Amsterdam de 1964, pese a su desventaja de material. Con espectacular maniobra las blancas obtienen rápidamente una ventaja decisiva.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 102

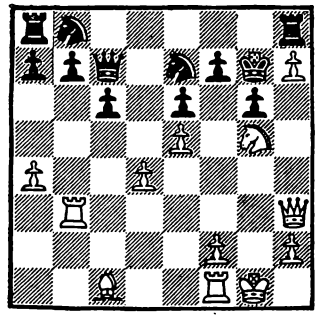
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Barczay-Orendi (Budapest, 1960) las negras encontraron en esta posición una fina maniobra combinativa que les dio un rápido triunfo, especulando con la "ahogada" situación del Rey blanco.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 103

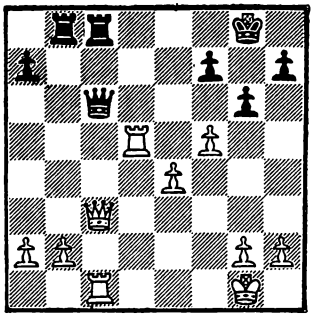


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Najdorf-Rollansky (Mar del Plata, 1967) las blancas remataron rápidamente y en forma elegante esta posición, con un espectacular juego combinativo, especulando con la debilitada situación del enroque enemigo. ¿Cómo?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 104

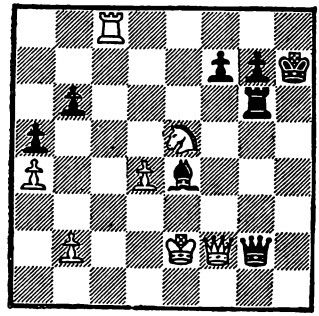
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición, aparentemente equilibrada, se produjo en la partida Donner-Hubner, del Torneo de Solingen de 1968. Pero una sutil continuación, hallada por el conductor de las piezas negras, le permitió oponerse, después de tres precisas jugadas, en contundente maniobra táctica. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 105

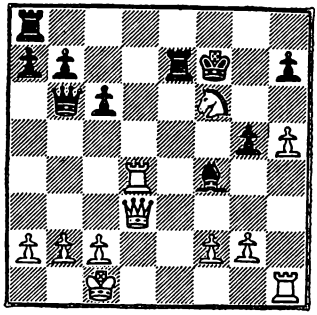


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En el Torneo de La Habana se llegó a esta posición en la partida Rosetto-Taimanov. Aparentemente, el ataque negro parece detenido y muy grandes las posibilidades defensivas de las blancas. Pero las negras hallaron una sutil y contundente continuación, con la que remataron rápidamente la lucha, al forzar la ganancia de material. ¿Cómo jugaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 106

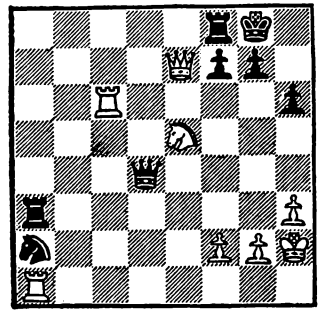
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Teschner-O'Riordan, de la Olimpíada de Moscú de 1956, se llegó a esta posición en la que, con el jaque, las negras se aseguran la ganancia de material. Hay, no obstante, una fortísima continuación, como mostró el maestro alemán, que proporciona un ataque irresistible, abatiendo la defensa negra en pocas jugadas. ¿Cuál es?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 107

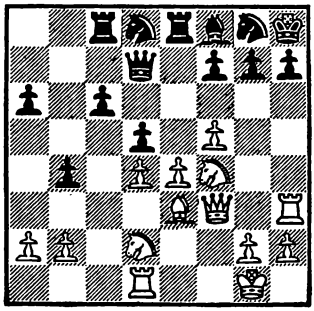


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Varios temas fueron explotados por las blancas en la partida Hindle-Gibbs (Inglaterra, 1961) para rematar la lucha con un interesante juego combinativo. La clave de la maniobra reside en la cuarta jugada de las blancas que les permite quedar con ventaja de material.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 108

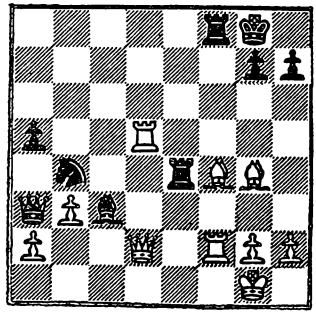
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

A pesar de que el enroque negro está bastante protegido, en la partida Rellstab-Ulrich (Campeonato de Alemania, 1963) las blancas se impusieron rápidamente especulando con la indefensión de la Dama enemiga, y ganaron en cinco jugadas tras un ataque sobre el Rey. Un bonito tema de combinación.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 109

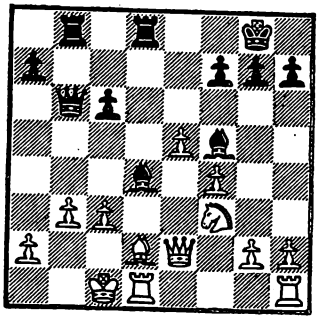


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Del gran torneo de Bled, de 1961, he seleccionado esta posición curiosa de la partida Matanovic-Olafsson. En ella, con su última jugada —A6A—, las negras plantearon múltiples amenazas; pero omitieron una contundente réplica, que proporcionó un rápido triunfo a las blancas. Un buen tema de ataque muy instructivo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 110

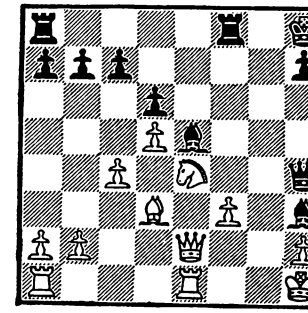
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Uno de los más geniales jugadores combinativos de todos los tiempos, el alemán Anderssen, remató brillante y sumarísimamente esta posición en la que conducía Rosanes las piezas blancas. La fuerza de los alfiles negros y las debilidades del enroque blanco fueron los elementos básicos con los que especuló Anderssen para realizar su espectacular ataque.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda, veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 111

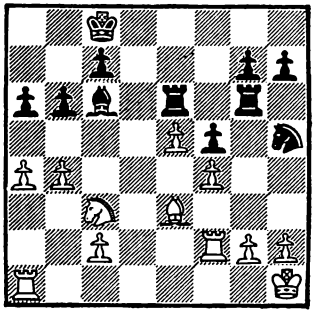


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición corresponde a la partida Donner-Gligoric (Sexta del match, 1968). En ella las negras tienen sus piezas excelentemente dispuestas para el ataque sobre el enroque y, mediante un fino juego combinativo, se anotaron una fulminante victoria. Jugadas claves son la primera y la tercera.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; dieciocho, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 112

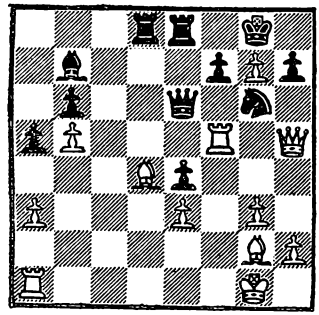
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Aun sin damas sobre el tablero, pueden surgir bellas maniobras de ataque. Como ocurre en la presente posición, correspondiente a la partida Derenyi-Rigo (Budapest, 1967), en la que las negras, con espectaculares y precisas jugadas, remataron rápidamente la lucha. Hay dos jugadas claves: la primera y la tercera, ya decisiva.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 113

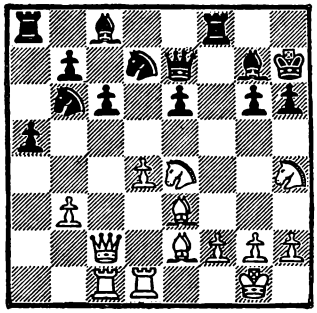


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Botvinnik-Padevsky, del Torneo de Montecarlo de 1967, es esta interesante posición. En ella, mediante un conocido tema combinativo, las blancas forzaron un vertiginoso desenlace. ¿Cómo lo haría usted, amigo lector?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; dieciocho, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 114

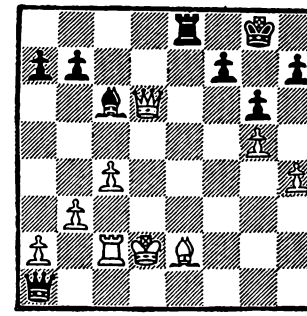
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

El ex campeón mundial M. Botvinnik mostró, en esta posición del Torneo de Leningrado de 1933, sus portentosas dotes combinativas, al rematar el juego con una briosa acción sobre el enroque enemigo. Atención a las dos primeras jugadas de la maniobra blanca.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; dieciocho, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 115

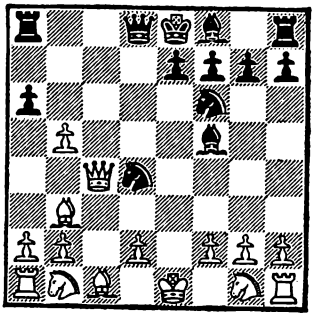


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En el Torneo de Montecarlo, de 1967, se llegó a esta posición en la partida Lagune-Karaklayc. Las negras encontraron una contundente continuación que obligó a abandonar a su adversario. Se especula con la "aireada" situación del Rey blanco en el centro del tablero.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 116

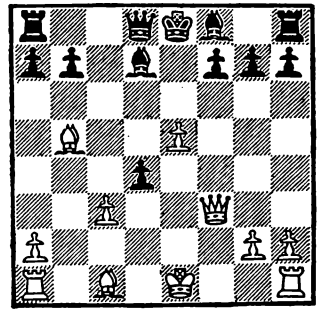
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Sí, amigo lector, no es un error; pese a la amenaza D×P+, son las negras quienes están en condiciones, no sólo de ganar, sino de hacerlo en forma fulminante. Hay que especular con la prematura salida de la Dama y el retrasado desarrollo de las blancas. Corresponde a la partida Donner-Palme (Frankfurt, 1957).

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; dieciocho, para el de tercera; veintitrés, para el de club, y veintiocho, para el aficionado.

PROBLEMA 117

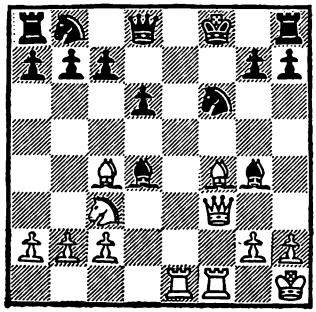


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Con una enérgica maniobra de ataque, las blancas remataron fulminantemente esta posición en la partida Blasi-Foster (Nueva York, 1956), sacando el máximo provecho de su ventaja de desarrollo. ¿Cómo abatiría usted esta posición? Como orientación le diré que tres jugadas solamente dejaron a las negras en situación desesperada.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 118

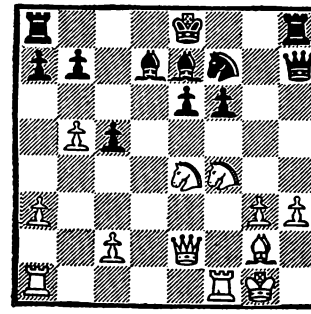
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la posición que estudiamos aquí, la ventaja de desarrollo y mala situación del Rey negro, conceden a las blancas amplia compensación por los peones sacrificados. Pero aún hay más, y es que, mediante un espectacular juego combinativo, están en condiciones de rematar rápidamente la partida, como se demostró en la partida Ward-Browe, en 1941. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 119

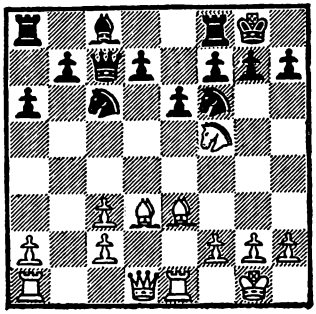


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Tenemos un nuevo ejemplo de los problemas que lleva consigo la mala situación del Rey en el centro del tablero, especialmente cuando el adversario tiene líneas abiertas para el ataque. Con este tema las blancas forzaron un rápido desenlace en la partida Georghiu-Soos (Rumania, 1968), tras hábil maniobra.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 120

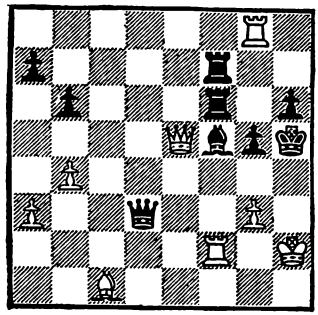
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Un conocido tema combinativo permitió a las blancas rematar brillantemente esta posición en la partida Voskanian-Hodos (Campeonato de Moscú, 1964). Aunque la posición del Rey negro parece segura, las blancas pueden abatirla en pocas jugadas. ¿Cómo lo haría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 121

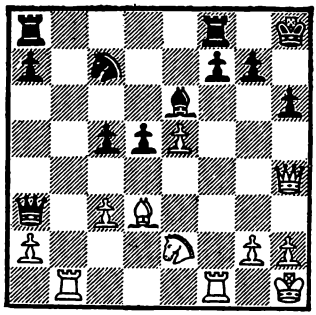


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Golovko-Ignatiev (URSS, 1965) se produjo esta interesante posición, en la que parece que el Rey negro ha logrado escapar del acoso de las piezas enemigas. Sin embargo, hay una fina maniobra que permite rematar la lucha en pocas jugadas. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 122

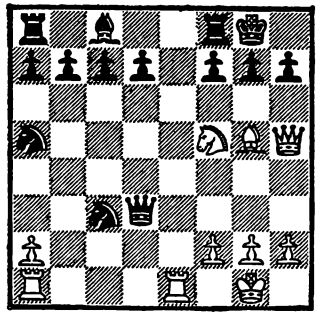
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Hort-Shankovitch (Moscú, 1962) es esta posición. En ella, con cuatro precisas jugadas, las blancas dejaron a su adversario en situación desesperada. Ciertamente, el enroque negro está muy desprotegido, pero, ¿lograría usted abatirlo rápidamente?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 123

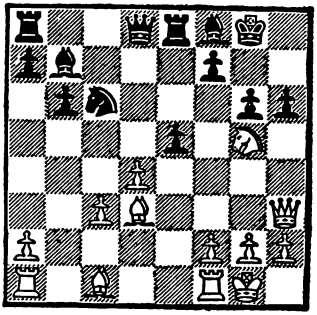


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En el Campeonato Open de Estados Unidos, de 1968, se produjo esta posición en la partida Lowel-Bayley. Las negras tienen en ella neta ventaja de material, pero su enroque, sometido al acoso de tres piezas negras, no cuenta con el apoyo de las suyas. Este detalle permitió a las blancas forzar un sumarísimo desenlace. ¿Cómo?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficio-



PROBLEMA 124

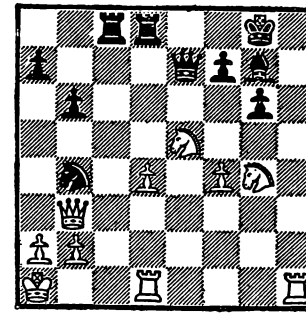
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En una partida Rellstab-Vuren, las blancas ganaron brillantemente esta posición con una contundente maniobra combinativa, en la que especularon con la debilitada situación del enroque enemigo y la acción de sus piezas sobre este sector.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 125

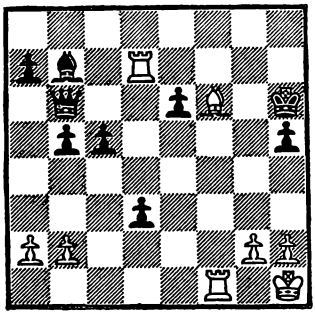


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

El gran maestro L. Pachman remató esta posición en forma brillante en su partida contra Zita, del Campeonato de Checoslovaquia de 1959. Un bonito tema combinativo, en el que se especula con el tema de ataque sobre columnas y diagonales abiertas. La clave está en las tres primeras jugadas blancas.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; nueve, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 126

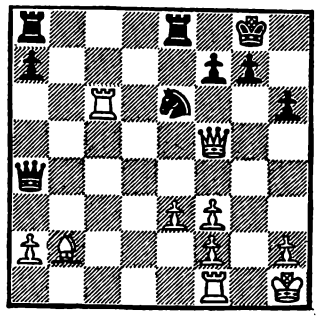
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Corresponde jugar en esta posición a las blancas (Samisch-Hertzog), que deben afrontar la amenaza A×P+ combinada con D3A. Pese a ella, Samisch encontró una fina continuación que le dio la victoria en pocas jugadas, sacando partido del desprotegido estado del Rey negro.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 127

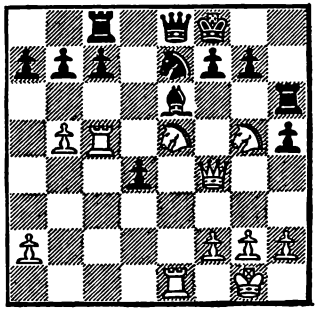


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Gurof-Pfeiffer (Alemania, 1963) se llegó a esta posición. Y aprovechando la excelente situación de sus piezas, las blancas remataron la lucha con un rápido y espectacular ataque. ¿Cómo jugaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 128

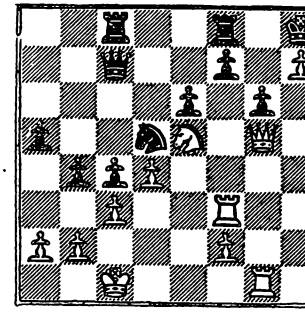
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

A cambio de dos peones sacrificados, las blancas obtuvieron esta fortísima posición de ataque en la partida Radulov-Chianovsky (match Ucrania-Bulgaria, 1962), y aunque las negras parecen tener bien protegido a su Rey, hay una continuación que permitió a Radulov forzar un drástico desenlace. Como orientación les diré que hay que especular con la mala situación del Rey y la Dama de las negras.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 129

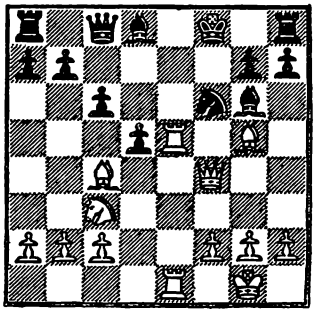


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Cook-Scowwen (Leicester, 1960) se llegó a esta interesante posición en la que las blancas, con brillante jugada, intensificaron notablemente su ataque y remataron la lucha rápidamente. Como la solución es rica en posibilidades, hay que afinar para hallar la línea más contundente.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cuatro minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 130

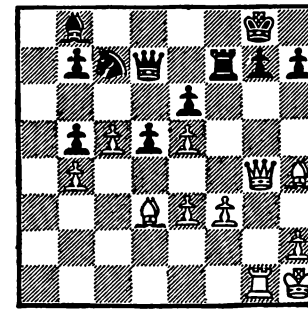
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Los peligros de un Rey en el centro del tablero, y el retraso en el desarrollo de piezas, tienen un claro exponente en esta posición, que corresponde a la partida Tapatszto-Forgats (Budapest, 1956). En ella, con un juego combinativo muy interesante, especulando con ataques en la columna abierta y por diagonales, las blancas consiguieron un sumarísimo remate.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.

PROBLEMA 131

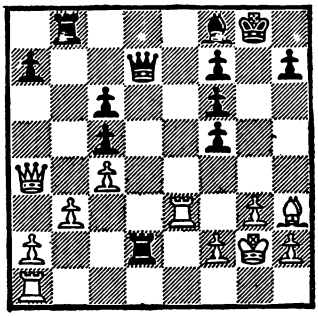


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición se produjo en la partida Korchnoi-Nedelkovic (Copa de Europa, 1957). Aunque las piezas negras parecen estar bien dispuestas para la defensa de su enroque, la realidad, según mostró el gran maestro ruso, es muy distinta. ¿Acertaría usted también con el camino ganador?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 132

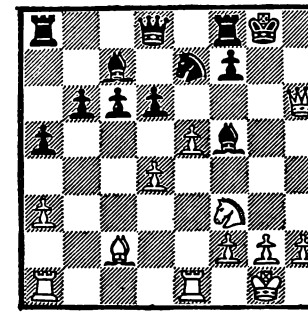
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Bertok-Damianovic (Yugoslavia, 1966), se llegó a esta posición en la que las negras, pese a su inferior estructura de peones, pueden ganar en pocas jugadas gracias a la activa situación de sus piezas, y al alejamiento de la Dama blanca. Todas las piezas negras colaboran en el remate.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.

PROBLEMA 133

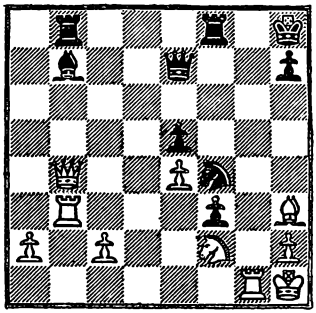


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Tras un típico sacrificio de pieza, sobre el enroque, las blancas obtuvieron esta fuerte posición de ataque en la partida Zseljadinov-Oszvath (Praga, 1966). Y continuando su avasalladora acción, las blancas decidieron la lucha en pocas jugadas, pese a que las piezas negras parecen resguardar notablemente a su Rey. ¿Cómo continuaría usted el ataque?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; trece, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 134

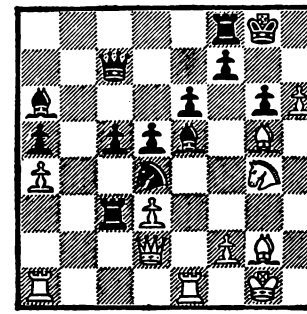
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Esta curiosa posición se produjo en la partida Wade-Matulovic, del Torneo de Skopje de 1968. Ambos bandos tienen puntos vulnerables, y amenazas importantes que afrontar, y el gran maestro yugoslavo, hábil táctico, encontró una sutil continuación que le dio ventaja de material, con fina maniobra combinativa. ¿La ve usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; dieciocho, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 135

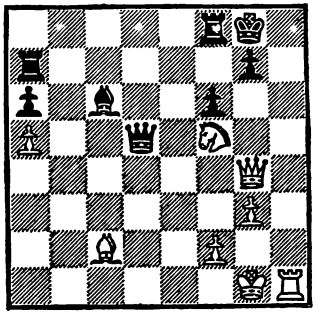


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La partida Gufeld-Tumurbatur (Olimpíada Universitaria de 1961) produjo esta interesante posición en la que las blancas lograron imponerse rápidamente, aprovechando magistral y enérgicamente sus buenas posibilidades de ataque, así como la debilitada situación del enroque enemigo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta y cinco, para el jugador de club, y cuarenta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 136

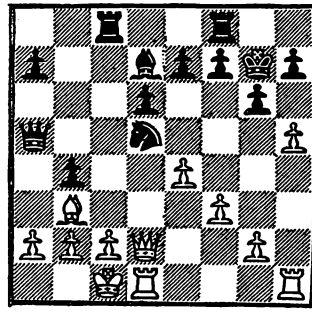
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Las negras, con ventaja de material, amenazan mate. Sin embargo, corresponde jugar a las blancas y, como se demostró en la partida Suetin-Poliar (URSS, 1965), pueden forzar un mate en cinco movimientos, con una precisa y espectacular maniobra. ¿Cuál es?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; treinta, para el tercera; cuarenta, para el de club, y cuarenta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 137

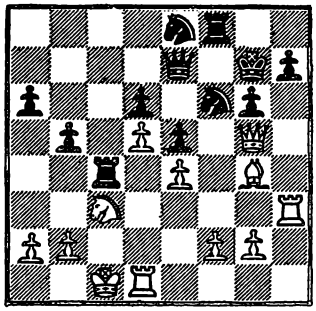


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Una típica posición de la lucha con enroques opuestos es la elegida, correspondiente a la partida Ceruli-Gannerini (Padua, 1967). Sin dar el menor reposo a su adversario, las blancas remataron elegantemente el juego con rapidez y precisa maniobra, cuyas claves hay que encontrar en el primer y tercer movimiento, éste ya decisivo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 138

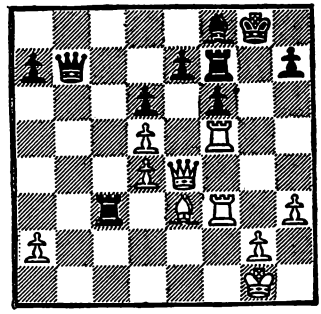
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Como en todas las partidas con enroques en flancos opuestos, ambos bandos tienen fuertes amenazas. Ello obliga a actuar con la maxima energía, como se demostró en la partida Walter-Dintheer (Zurich, 1958), en la que, con una sorprendente maniobra combinativa, las blancas impusieron el ataque.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 139

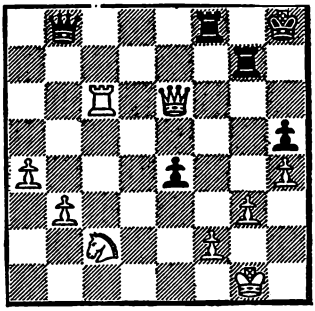


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La activa disposición de las piezas blancas permite a este bando forzar un rápido desenlace, mediante una precisa maniobra. Así fue cómo Penrose venció a Robatch, en el Torneo de Hastings de 1961. ¿Lo lograría usted también?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 140

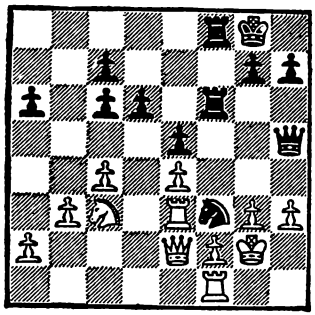
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Tres peones y Caballo, por Torre, parecía dar a las blancas excelentes posibilidades de victoria en esta posición, correspondiente a la partida Gheorgiu-Korchnoi (Palma de Mallorca, 1968). Pero fue precisamente en este momento cuando el gran maestro ruso inició una brillantísima reacción que le dio la victoria por un medio expeditivo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.

PROBLEMA 141

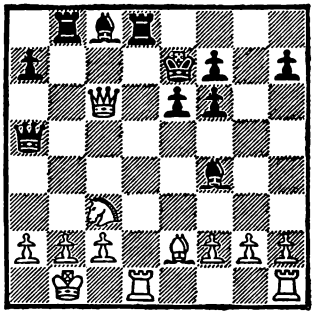


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Clásico ataque sobre la columna abierta, es el que se produjo en la partida Chain-Vaisman (Karkov, 1962), a la que corresponde esta posición. La presión negra es muy fuerte, como puede apreciarse, pero la forma de obtener un fulminante desenlace exige realizar una bien calculada combinación. Vaisman la encontró. ¡Atención a la cuarta jugada, que es la clave!

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 142

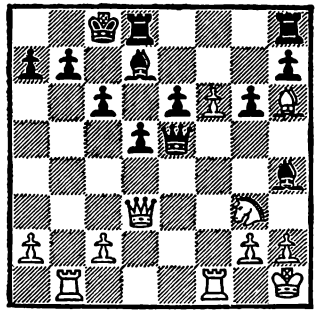
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Otro interesante ejemplo sobre el tema de ataque sobre columnas abiertas, nos lo brinda esta posición de la partida Schubert-Rellstab (Hamburgo, 1965). En ella, las negras hallaron un método expeditivo para rematar la lucha, especulando con el tema indicado. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veintiocho, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 143

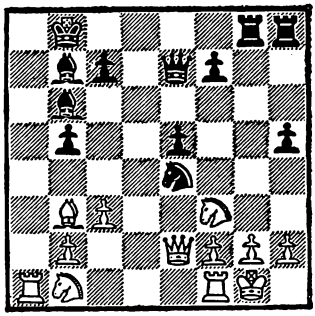


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Aparentemente, el enroque negro es seguro, y no obstante, las blancas, a quienes correspondía jugar —partida Estrin-Rudesky (Moscú, 1957)—, consiguieron forzar una posición ganadora en dos movimientos. La clave está en la segunda jugada blanca, de gran espectacularidad.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veintitrés, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 144

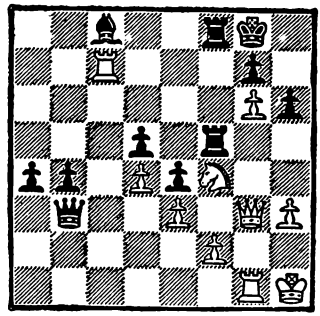
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Todas las piezas negras están apuntando al enroque enemigo, en la posición que selecciono y que corresponde a la partida Lepeschkin-Kosterin (URSS, 1963). Y como es regla general, cuando los efectivos de ataque son superiores a los defensivos, la victoria es segura. Hallar la forma en que las negras pueden imponerse rápidamente es su tarea, amigo lector. Y como orientación, le diré que es muy espectacular el método ganador y que la verdadera clave está en la tercera jugada.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 145

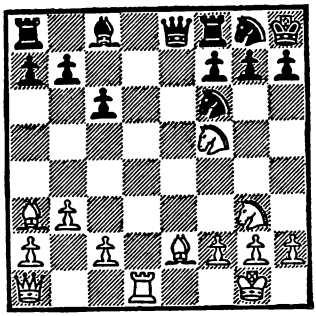


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La posición seleccionada de la partida Blackbourne-Lipschutz (Nueva York, 1899), en la que las blancas remataron la lucha con una brillante maniobra combinativa, echó por tierra las esperanzas que las negras tenían depositadas en sus peones pasados.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.



PROBLEMA 146

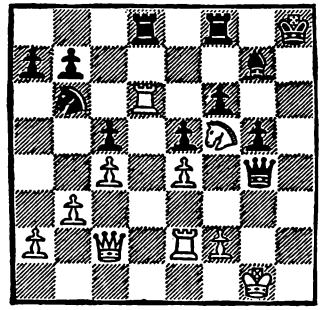
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En una partida del match Spielmann-Nimzowitch (Munich, 1905) se llegó a esta posición, en la que las blancas pueden recuperar la calidad de desventaja con 1. A×T, y restablecer el absoluto equilibrio. Más ambicioso, Spielmann prefirió un complicado juego combinativo que, especulando con su control de las diagonales negras, le dio una brillante victoria.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.

PROBLEMA 147

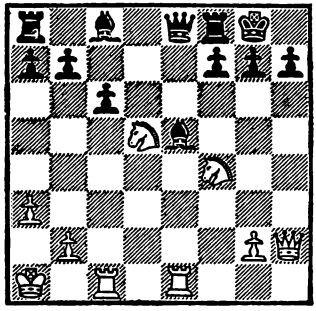


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Del Campeonato Femenino de Hungría, de 1968, es la interesante posición escogida, correspondiente a la partida Honfiené-Verocí. En ella, a primera vista, parece que las negras tienen un juego cómodo, pero una sutil maniobra táctica, sin embargo, permitió a las blancas forzar un fulminante desenlace. Dos jugadas muy precisas dejaron a las negras en situación desesperada. ¿Cuáles son?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 148

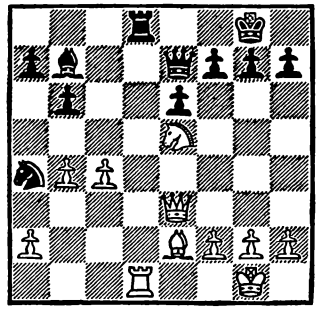
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En una partida del Campeonato de Checoslovaquia de 1966 se llegó a esta posición, que sugiere un doble problema. En primer lugar, el lector deberá comprobar por qué no es bueno ganar material mediante 1. C7A?, y una vez estudiada esta posibilidad, hallar la contundente maniobra que permite a las blancas rematar la lucha con espectaculares jugadas.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.

PROBLEMA 149

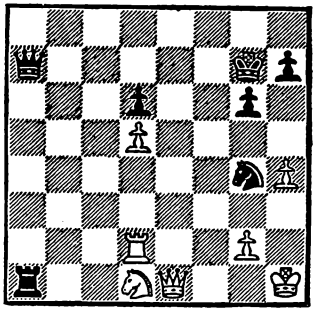


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La posición parece a primera vista equilibrada. Hasta tal punto, que en la partida Kollberg-Bruntrup (Colditz, 1967) se acordó rápidamente el empate tras 1. T×T+, D×T; 2. P3A, D3D. Sin embargo, hay un detalle que puede ser aprovechado por las blancas para obtener ventaja decisiva: la mala situación del Caballo negro, y especulando con este tema se pudo ganar material y la partida. ¿Acertaría usted a rematarla?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 150

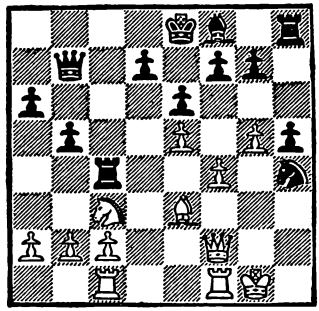
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Las negras, gracias a la activa disposición que tienen sus piezas, y a la presión que ejercen en la octava fila, están en condiciones de forzar un rápido remate, con ganancia de material. La situación delicada del Rey blanco es otro tema combinativo con el que se debe especular en la solución.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; treinta, para el de tercera; cuarenta, para el de club, y cuarenta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 151

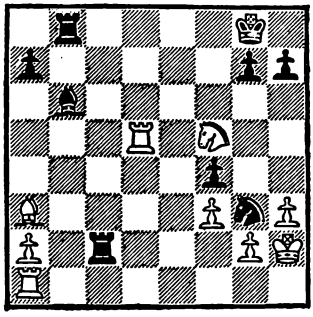


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Wlgritsgh-Walle (Viena, 1966), las negras remataron esta posición con un elegante y espectacuar ataque combinativo, sacando el máximo partido de la agresiva disposición de sus piezas y el "aireado" estado del enroque blanco. Tan sólo con dos jugadas, ciertamente muy precisas, las negras pueden decidir la lucha.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 152

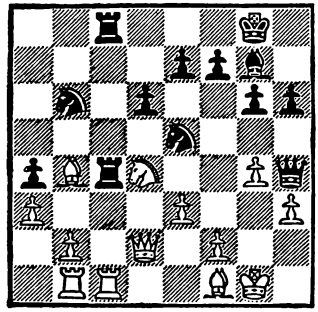
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

El tema de ataque sobre la octava línea decidió esta posición, correspondiente a la partida Kinastovsky-Sthmieden (Polonia, 1947). En ella, las negras encontraron una maniobra que les proporcionó una rápida victoria. ¿Puede hallarla usted también?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoria; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 153

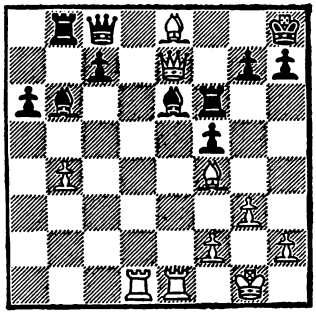


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Una posición realmente interesante, por sus posibilidades de combinaciones, es la que he seleccionado hoy y que corresponde a la partida Barcza-Matanovic, de la Olimpíada de 1956. En ella las negras hallaron una fuerte continuación que les dio un rápido triunfo. La primera jugada negra no es difícil, pero la clave hay que hallarla en el tercer movimiento de la línea principal.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta para el aficionado.



PROBLEMA 154

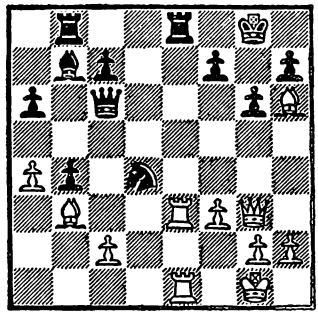
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Varios temas de combinación ayudan a las blancas a rematar esta posición que se produjo en la partida Katalinov-Mnatzakanian (URSS, 1958). Como orientación, anunciaré solamente los motivos combinatorios. Desviación, ataque sobre la octava línea, y pieza "recargada" (con doble misión). Con estos elementos la fórmula ganadora debe verse muy simplificada.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 155

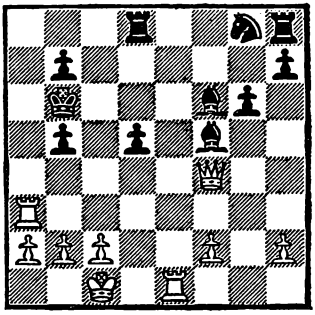


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición, aparentemente muy favorable a las negras, se produjo en la partida Schlage-Wegemund (Badoeynhausen, 1922). Sin embargo, hay una sutil continuación que el conductor de las piezas blancas no acertó a encontrar, que le hubiera permitido alzarse con una rápida victoria, especulando con un conocido tema. ¿Logrará hallar usted la maniobra ganadora?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veintidós, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 156

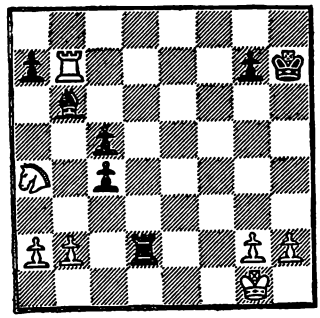
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Después de interesantes complicaciones se llegó a esta interesante posición en la partida Zaizev-Sutieiev (URSS, 1968), en la que parece que las negras, con tres piezas menores a cambio de la Dama, tienen un cómodo juego. La realidad, sin embargo, es bien distinta, como se encargó de demostrar Zaizev, quien con dos contundentes jugadas reemprendió un ataque decisivo, pese a la ingeniosa defensa que le opuso su rival.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 157

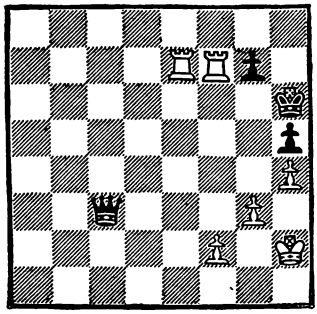


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Esta situación se produjo en una partida Sanz-Ortueta (Madrid, 1934). La forma en que las negras remataron este final, hizo que esta posición diera la vuelta al mundo. El tema combinativo se apoya en la fuerza del Peón pasado.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 158

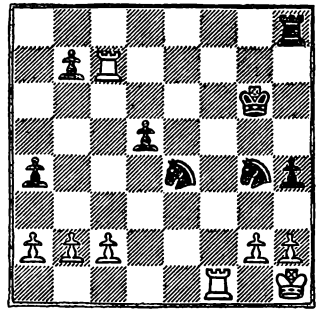
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En una partida entre Paulsen (creador de famosas líneas de la defensa Siciliana) y Bier, se llegó a este final, que sugiere un doble problema. Las blancas jugaron aquí 1. T×P?, y su adversario pudo sorprenderle con una maniobra que le dio el empate. ¿Cuál es? Esta es la primera cuestión; la segunda es: ¿de qué forma hubieran podido incrementar su decisiva ventaja las blancas?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.

PROBLEMA 159

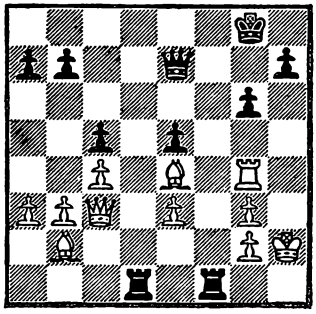


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Mande-Johner (Zurich, 1930) es esta posición. En ella las negras tienen ventaja de material, pero las blancas tendrían buenas posibilidades defensivas si no fuera porque hay un método directo que da la victoria a las negras, tras una bella maniobra combinativa. Claves son la primera y cuarta jugadas, esta última de gran espectacularidad.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; catorce, para el de segunda; veintitrés, para el de tercera; veintiséis, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 160

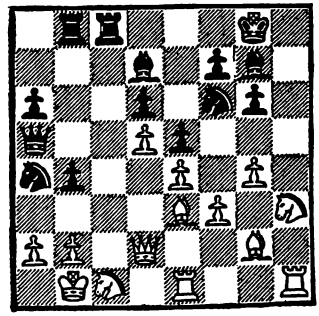
BLANCAS JUEGAN... (?)

En la partida Eliskases-Henneberger (Liebwerda, 1934) se llegó a esta posición, en la que las negras tienen planteada la mortal amenaza T8T mate. Las blancas, por su parte, disponen de ventaja de material, y les corresponde jugar. La pregunta es: ¿Quién gana, amigo lector?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; treinta, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.

PROBLEMA 161

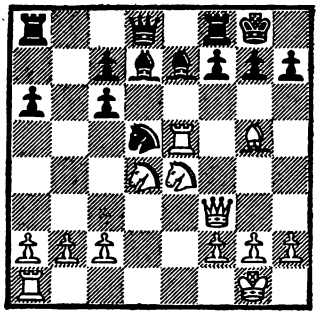


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En una edición de la Challenge Benedict se produjo esta interesante posición, en la partida Langeweg-Lee. En ella ambos bandos tienen dispuestas sus piezas para el ataque sobre el enroque enemigo, pero las negras hallaron una fortísima continuación que les dio un rápido triunfo. ¿Cómo jugaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 162

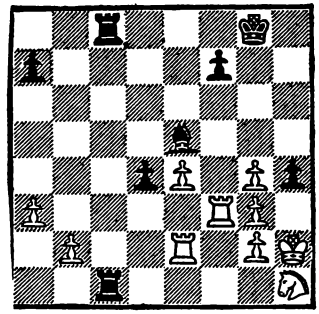
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Una partida Traczyck-Laskowsky, del Campeonato de Polonia por Correspondencia de 1960; las blancas remataron esta posición con un espectacular juego combinativo, que les dio decisivo ataque sobre el Rey enemigo. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; diez, para el de segunda; quince, para el de tercera; veinte, para el de club, y veinticinco, para el aficionado.

PROBLEMA 163

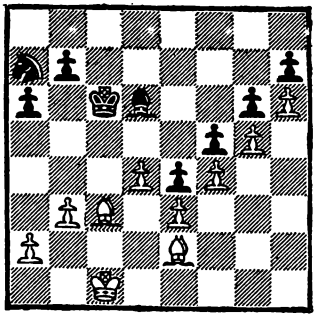


NEGRAS JUEGAN Y GANAN

Esta posición se produjo en la partida Bisguier-Fischer, del Campeonato de Estados Unidos de 1965. Las piezas negras, activamente dispuestas, dominan la situación y compensan los dos peones de ventaja. Fischer remató rápidamente la lucha. ¿Cómo hubiera jugado usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Cinco minutos, para el jugador de primera categoría; doce, para el de segunda; veinte, para el de tercera; veinticinco, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 164

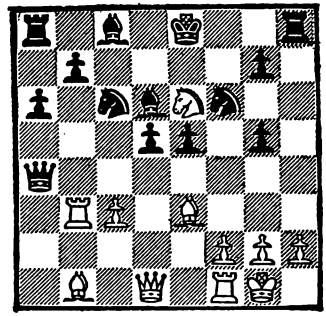
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

También en los finales suelen producirse bellos temas de combinación, como en éste, correspondiente a la partida O'Kelly-Wood (Heidelberg, 1949), en la que, con tres sutiles jugadas, las blancas forzaron una brillante victoria. Atención a la línea ganadora, pues hay una continuación falsa.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Seis minutos, para el jugador de primera categoría; dieciséis para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 165

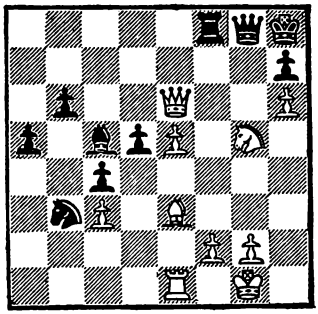


BLANCAS JUEGAN... (?)

En esta posición de la partida Simaguin-Aronin (Moscú, 1947), las blancas, que habían sacrificado una pieza por el ataque, siguieron con la continuación más fuerte. Simaguin esperaba el abandono de su adversario, cuando éste le sorprendió con una ingeniosísima maniobra que le permitió obtener el empate. Hay que buscar, por lo tanto, la mejor jugada blanca y la línea salvadora para las negras.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Seis minutos, para el jugador de primera categoría; dieciocho, para el de segunda; treinta, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.



PROBLEMA 166

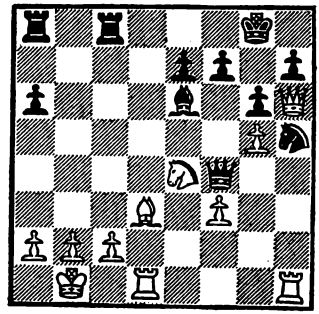
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De un Campeonato de Austria es esta posición, correspondiente a la partida Premeshuber-Strauss. En ella, pese al equilibrio material, la ventaja de las blancas es evidente, por la debilitada situación del Rey negro. Pero que se pueda rematar el juego en cinco jugadas, ya es casi una sorpresa que usted, amigo lector, deberá hallar. Como orientación le diré que el método es espectacular y de gran belleza.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Seis minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 167

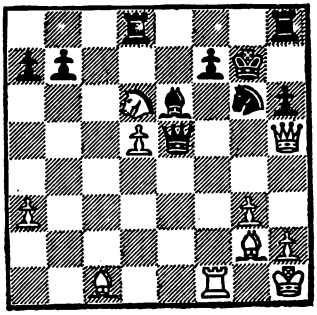


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Evans-Zukermann (Nueva York, 1966) es esta posición, que nos muestra una típica lucha con enroques de distintos flancos. La desaparición del AR negro permitió la decisiva penetración de la Dama en 6TR, y aprovechando esta circunstancia, así como la ideal disposición de sus piezas, Evans inició en este momento un espectacular juego combinativo que remató la partida rápidamente. ¿Cómo continuaría usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Seis minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veintitrés, para el de tercera; veintisiete, para el de club, y treinta, para el aficionado.



PROBLEMA 168

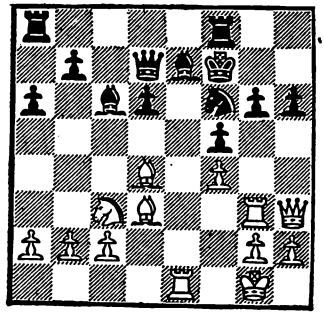
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Dely-Farago, del Campeonato de Hungría de 1968, es la posición que recoge el presente diagrama. En ella, al rechazar a la Dama enemiga, las negras parecen estar en condiciones de salvar las dificultades e imponer su ventaja de material. Pero hay una contundente maniobra que permite alcanzar la victoria, como demostró Dely. ¿La ve usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Seis minutos, para el jugador de primera categoría; dieciocho, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 169

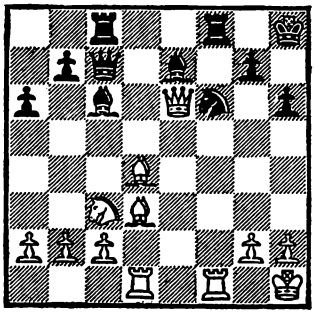


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Suta-Coloman (Correspondencia, Rumanía, 1966) es esta interesante posición, que las blancas remataron con una magistral maniobra combinativa, sacando el máximo partido de la excelente disposición de sus piezas sobre el enroque enemigo. Son jugadas claves las dos primeras, y ambas son espectaculares.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Seis minutos, para el jugador de primera categoría; dieciocho, para el de segunda; treinta, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.



PROBLEMA 170

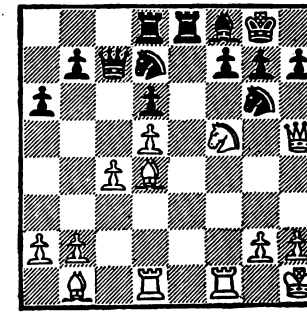
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Kinmark-Edvak (Campeonato de Suecia, 1965) se llegó a esta posición en que las blancas, con una contundente maniobra combinativa, remataron la lucha elegantemente, pese a las ingeniosas jugadas defensivas de que disponen las negras.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Siete minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; treinta, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.

PROBLEMA 171

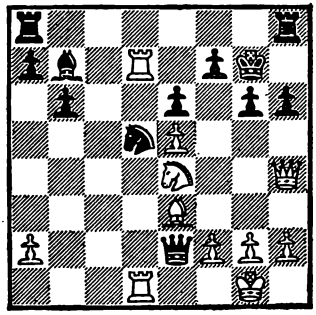


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Smyslov-Letelier (Mar del Plata, 1962) se produjo esta posición, en la que las blancas lograron romper la excelente disposición defensiva de las piezas negras con una extraordinaria maniobra combinativa. ¿Cómo continuaría usted? Hay que tener en cuenta que, a su vez, todas las fuerzas blancas apuntan al enroque enemigo.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Siete minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 172

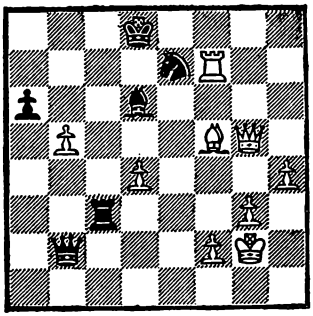
BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta interesante posición, en la que ambos bandos tienen planteadas fuertes amenazas, se produjo en la partida Donner-Van Scheltinga (Beverwijk, 1950). Las blancas no hallaron en ella una espectacular maniobra combinativa, que les hubiera dado una rápida victoria. ¿Logrará encontrarla usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Siete minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 173

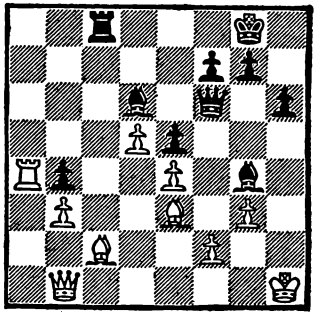


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Esta complicada posición se produjo en la partida Taimanov-Mikenas, del Campeonato de la URSS de 1965. Ambos bandos tienen ataque y deben parar amenazas. Las blancas, a quienes correspondía jugar, tenían que afrontar la de T×P+. Taimanov, sin embargo, encontró la forma de neutralizarlas sin perder la iniciativa y ganó rápidamente. ¿Cómo hubiese jugado usted?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Siete minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 174

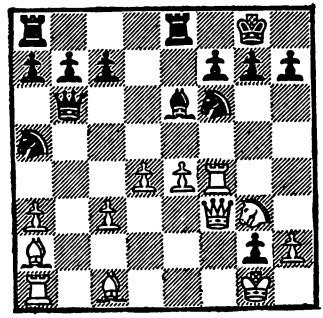
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

El Rey blanco está bastante desprotegido, con sus piezas alejadas en el ala de Dama, y esta circunstancia permitió a las negras, en la partida Dipel-Grynzpan (Polonia, 1955), rematar la lucha con una brillante maniobra combinativa.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Ocho minutos, para el jugador de primera categoría; veinte, para el de segunda; treinta, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.

PROBLEMA 175

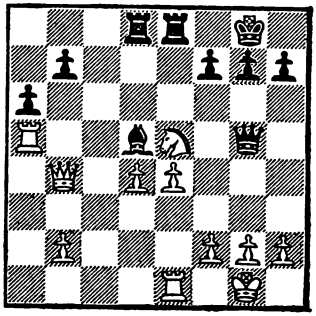


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la Olimpíada de Munich de 1958 es esta interesante posición, que se produjo en la partida Dittman-Barcza. En ella las blancas iniciaron un bello juego combinativo con el que remataron la lucha. El tema es, claro está, el ataque sobre el enroque. Pero, ¿cómo se realiza?

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Ocho minutos, para el jugador de primera categoría; dieciocho, para el de segunda; treinta, para el de tercera; cuarenta, para el de club, y cuarenta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 176

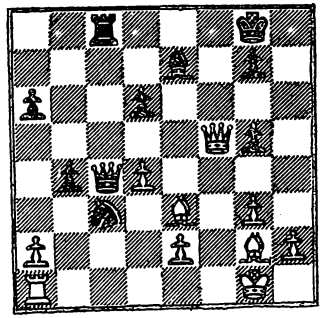
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Cherepkov-Sassonov (Kislowodsk, 1967) se llegó a esta posición en la que, a primera vista, las blancas, con su buen centro de peones, tienen ventaja posicional. Hay, sin embargo, una sutil continuación táctica que mediante tres precisas jugadas deja a las blancas en situación desesperada. Como orientación les diré que hay que especular con los temas conocidos de "piezas recargadas" —doble misión defensiva— y ataque sobre la octava línea.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Ocho minutos, para el jugador de primera categoría; dieciocho, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para él aficionado.

PROBLEMA 177

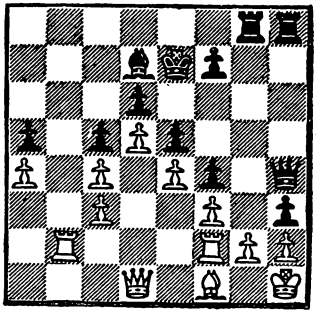


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Hort, el joven gran maestro checo, alcanzó la presente posición con blancas en su partida contra Pirc (Mariembad, 1965), y correspondiéndole jugar halló una continuación tan enérgica como inesperada, que le dio la victoria rápidamente.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Ocho minutos, para el jugador de primera categoría; quince, para el de segunda; veinticinco, para el de tercera; treinta, para el de club, y treinta y cinco, para el aficionado.



PROBLEMA 178

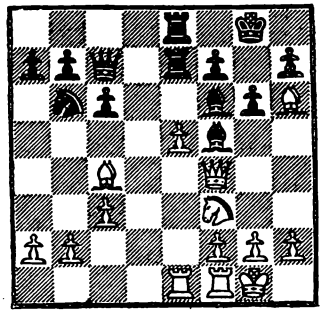
NEGRAS JUEGAN Y GANAN

En una partida Bleul-Wegener, por correspondencia, en 1956, se llegó a esta interesante posición que nos brinda un instructivo remate, sobre el ya conocido tema de aprovechar las columnas abiertas para el ataque sobre el enroque. La excelente defensa elegida por las torres blancas en la segunda línea, obliga a jugar con gran precisión e ingenio para alcanzar la victoria.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Ocho minutos, para el jugador de primera categoría; veinte, para el de segunda; treinta, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta y cinco, para el aficionado.

PROBLEMA 179

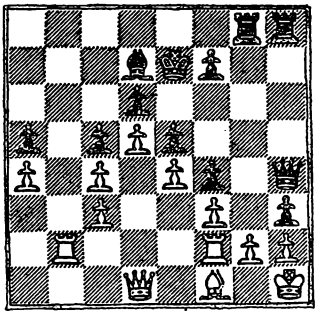


BLANCAS JUEGAN Y GANAN

De la partida Walthemate-Wetzig (Hannover, 1963) es la posición que seleccionamos, por su gran interés. A primera vista parece que las negras van a recuperar el Peón con juego satisfactorio, pero estos cálculos están muy lejos de la realidad cuando se profundiza en el estudio, hasta tal punto que las blancas remataron la lucha en siete jugadas, tras una espectacular maniobra combinativa.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Diez minutos, para el jugador de primera categoría; veinte, para el de segunda; treinta, para el de tercera; treinta y cinco, para el de club, y cuarenta, para el aficionado.



PROBLEMA 180

NEGRAS JUEGAN Y GANAN

La agresiva disposición de las piezas negras permitió a este bando, en una partida Bleul-Wegener por correspondencia, en 1956, rematar la lucha tras una brillante combinación. La "ahogada" posición del Rey blanco es el tema a explotar.

TIEMPO PARA LA SOLUCION

Diez minutos, para el jugador de primera categoría; veinte, para el de segunda; treinta, para el de tercera; cuarenta, para el de club, y cincuenta, para el aficionado.

SOLUCIONES

PROBLEMA 1

1. ... T×A+!; 2. R×T, T1R+; 3. R2A, A×C y las blancas abandonaron, ya que si 4. D×D, T7R+; 5. R1C, P×D, su final no ofrecería esperanzas.

PROBLEMA 2

1. D6C! y las negras abandonaron, ya que si 1. ... A4C; 2. T×A!, P×T; 3. P6T con mate imparable.

PROBLEMA 3

1. T3-3T! y las negras abandonaron, ya que tras 1. ... A×T; 2. D×A, no había defensa contra 3. T×P mate. Por ejemplo: 2. ... P3T; 3. T×P+! O bien: 2. ... TR1R; 3. T×P+ y 4. T8T mate.

PROBLEMA 4

1. ... T1R! (si 1. ... A3D; 2. P3A!, T1R; 3. D2A!); **2. P4D** (ahora no sirve 2. P3A, por A4AD!), **A3D; 3. D2D,**

A5A! y las blancas abandonaron, ya que, tras 4. T3R, A×T; 5. P×A, D3D y 6. ... D×PA, la ventaja negra sería decisiva.

PROBLEMA 5

1. D×P+!!, R×D; 2. T3T+, C4T; 3. T×C+!, P×T; 4. P5C mate. Excelente acción combinada sobre columnas y diagonales.

PROBLEMA 6

1. ... D×C!; 2. P×D, T×T+; 3. C1R, C6D! y las blancas abandonaron, al quedar con una pieza de menos, por la amenaza imparable 4. ... T×C+.

PROBLEMA 7

1. A×P! PT×A; 2. P7T+, R×P; 3. T3T+ y las negras abandonaron, después de 3. ... D3T; 4. T×D+, R×T; 5. D8T+, R4C; 6. P4A+, R×P; 7. D4T+, R6D; 8. D4R.

PROBLEMA 8

1. C6A+!, P×C; 2. D8A+!!, R×D; 3. A6T+, R1C; 4. T8R mate.

PROBLEMA 9

1. ... P×A; 2. C×D, A×P+; 3. T×A, P×P+; 4. R1A (si 4. R1T? C×T mate), **P8T=D; 5. R2R, A5C+; 6. T3A, D×P+** y ganan.

PROBLEMA 10

1. A5C! y ganan el Alfil, ya que si **1. ... A×A; 2. D8T+** conduciría al mate.

PROBLEMA 11

1. D7R!! y las negras quedan indefensas ante **2. D8A+, T×D; 3. T×T** mate. Claro está que si **1. ... T×D; 2. T8A** mate.

PROBLEMA 12

1. D4C!!, T6CD (si 1. ... T1D; 2. T5-5D!, T6D; 3. T5×T y gana; y si 1. ... D3D; 2. T8A+!, T×T; 3. D×D); **2. D×T** y las negras abandonaron, ya que si 2. ... T×D; 3. T8A+.

PROBLEMA 13

1. ... P×P!!; 2. T×T (claro está que no es posible D×D? a causa de T×T mate), **T×T; 3. P4CD?** (o bien 3. C3C, D×D; 4. P×D, T7A y gana), **D×P!** y las blancas abandonaron, pues el mate en 8A no tiene parada eficaz.

PROBLEMA 14

1. D×T+!!, R×D; 2. T8T+!, R×T; 3. A7A mate.

PROBLEMA 15

1. D×A!! (mucho mejor que 1. C7A+, T×C; 2. A×T, A2D con resistencia), **P×D; 2. C7A+** y las negras

abandonaron, puesto que si 2. ... T×C; 3. T8R+ seguido de mate; y si 2. ... R1C; 3. C×D+, R1T; 4. C7A+, R1C; 5. C×P+ con ventaja decisiva.

PROBLEMA 16

1. A×P!, P×A; 2. T×P+, R2C; 3. A7C! y las negras abandonaron, ante la doble amenaza 4. D6C mate y 4. A×D.

PROBLEMA 17

1. T4R!! y las negras abandonaron, ante la mortal amenaza 2. D×P+, ya que si 1. ... T×D; 2. T×T mate.

PROBLEMA 18

1. ... A3T!; 2. T×T+, T×T (pero no 2. ... D×T?; 3. D2D! con defensa); **3. A×A** (de otro modo se perdería una pieza), **A×D; 4. A5C, D4A; 5. A×T, R×A; 6. R×A, D×PAR+; 7. R3A, D×PCR** y ganan.

PROBLEMA 19

1. ... D×P+!; 2. D×D, A×D+; 3. R×A? (después de 3. R3C las negras ganarían cómodamente el final), **P5T!** y no hay defensa contra T4T mate.

PROBLEMA 20

1. ... D×C+!!; 2. R×D, C5C+; 3. R1C, C6T+; 4. R2C, T×P+; 5. R×C, T7T++.

PROBLEMA 21

1. C4C! y las negras abandonaron, ya que si 1. ... D×D; 2. C×D+ seguido de C×T; y si 1. ... D×T; **2.** C6T mate.

PROBLEMA 22

1. D6C!!, P×D; 2. P7A+, R1A (de otro modo seguiría P×T=D, quedando con Torre de ventaja); **3. C×P** mate.

PROBLEMA 23

1. ... T7A+! y las blancas abandonaron, ya que la Torre no puede ser capturada so pena de perder la Dama; y si 2. R3C, D×D; 3. T×D, T×PC las dejaría ante un final sin esperanzas.

PROBLEMA 24

1. T1D!, T×T (o bien 1. ... T7T; 2. R1C, ganando la Torre); **2. R×T** y las negras abandonaron, ya que no pueden detener el PTD enemigo, mientras que el Rey blanco está en condiciones de impedir la coronación de los peones negros.

PROBLEMA 25

1. ... C×PA; 2. R×C (si la Dama juega, sigue C×T), **A6C+!** y las blancas abandonaron, pues pierden la Dama.

PROBLEMA 26

1. ... C5C! y, ante la mortal amenaza **2. ... C4D**, las negras ganan el Peón pasado y obtienen el empate.

PROBLEMA 27

1. T×C!, P×T; 2. A7A y las negras abandonaron, indefensas ante la maniobra **3. P×P** y el avance del Peón pasado.

PROBLEMA 28

1. D5T!! y las negras abandonaron, ya que si **1. ...** D×D; 2. C7R mate; y si 1. ... P×D; 2. C6T mate. La jugada de obstrucción y desviación, 1. D5T! defiende, además, el mate que amenazan las negras.

PROBLEMA 29

1. C7A+, R2T; 2. D×P+!!, P×D; 3. C5C+, R1T; 4. T7T mate.

PROBLEMA 30

1. D×C!, T×T+; 2. T×T, T×T+; 3. R2C! y las negras abandonaron, ante la mortal amenaza D×PA+.

PROBLEMA 31

1. ... A×P!; 2. T×A, D5T+; 3. D3T (si 3. R1C, D5D+), **D5A+; 4. D3C** (si 4. T3C, D7D+), **D3T+** y tablas por jaque continuo.

PROBLEMA 32

1. ... P7A+; 2. R2C, P6T; 3. R×P, T×T; 4. A×T, P8A=D+!; 5. A×D, R2C y tablas.

PROBLEMA 33

1. ... C3×P!!; 2. P×C, C×P; 3. A3R (ante 3. ... C6A+; y no 3. A2R, por A×C), **C×A; 4. C3D, A3D** y las blancas abandonaron.

PROBLEMA 34

1. C×P!!, D1A (si 1. ... T×C; 2. AR×C); **2. C6T+!, R1T** (o bien 2. ... P×C; 3. A×C+); **3. D×C!, C7A; 4. D8C+!!** y las negras abandonaron, pues si 4. ... T×D sigue 5. C7A mate.

PROBLEMA 35

1. C6A!, P×C; 2. P×P, A×PA; 3. D×A+, R1C; 4. D7A+, R1T; 5. A5C! y las negras abandonaron, ante la mortal amenaza 6. A6A.

PROBLEMA 36

1. C6R!, A×C; 2. P×A, D×D; 3. T×D, C4C; 4. P7R!, T3R (si 4. ... T1R; 5. T8D, y si 4. ... C3R; 5. T×C, T×T; 6. T8D y ganan); **5. T×T, C×T; 6. A3T** seguido de **7. T8D.**

PROBLEMA 37

1. T5TR!!, D×T+; 2. R2C, P×T; 3. C5A y no hay defensa contra la amenaza 4. C×P+ y 5. D×T mate. Ya que si 3. ... C2A; 4. D7C aceleraría el mate.

PROBLEMA 38

1. ... T1C!!; 2. A×D, T×P+; 3. R1T, P7A!; 4. C3C (ante T8C mate; ya que si 4. R×T, P×T=C+ ganaría material), **P×T=D+; 5. R×T, T×A** y las blancas abandonaron.

PROBLEMA 39

Se refutaba la captura con **3. T×C!, D×T; 4. D×P+, C2D; 5. D6A+!, P×D; 6. A6T** mate.

PROBLEMA 40

1. C5A!!, T×T; 2. T×T, P×C (ante C7R+, y no serviría D×P a causa de 3. A2C); **3. D6T, D1A; 4. D5C+, R1T; 5. T3R!** y las negras abandonaron, indefensas ante T3T+.

PROBLEMA 41

1. T4D!, D2A (si 1. ... P×T; 2. T8R+, R2A; 3. T7R+ y ganan); **2. T×C!** y las negras abandonaron, ya que si 2. ... P×T; 3. A2T!, D×A; 4. T8R+ y ganan.

PROBLEMA 42

1. D5T!!, D2R (si 1. ... D×D; 2. T8D+); **2. D×PA+!, D×D; 3. T8D+, C1R; 4. T×C++.**

PROBLEMA 43

1. ... D×P!!; 2. D×D, T7C+; 3. R1T, T×P+; 4. R1C, T7C-7C mate.

PROBLEMA 44

La partida siguió con **1. T×P+?, D×T; 2. D3A+, R3T; 3. D×T, D2CR; 4. D×PD, D×P; 5. D3R, D6C!; 6. P5A+, R2T** y acabó en empate.
El método ganador es **1. D6R!** y las negras quedarían sin defensa, ya que si 1. ... D×D; 2. T×P mate, y si 1. ... T1D; 2. D×D, T×D; 3. T×P mate.

PROBLEMA 45

1. A5T! y las negras abandonaron, ante la amenaza 2. A7A, que no tiene defensa satisfactoria.

PROBLEMA 46

1. T6A!!, P×T; 2. D×P+, T1T; 3. D5T+, R1C (si 3. ... A3T; 4. D×A+, R1C; 5. A4R, P4AR; 6. D6C+, R1T; 7. A×PAR, D2A; 8. D6T+, R1C; 9. A6R+, T2A; 10. D6C+ y ganan); **4. D×A+, R2T; 5. A4R+, P4A; 6. A×P+, T×A; 7. D×T+** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 47

1. C×PC!, C2C (si 1. ... P×C; 2. A×P ganaría muy rápidamente); **2. C7R+!** y las negras abandonaron, ya que si 2. ... A×C; 3. D×P+, R2A; 4. A6C mate.

PROBLEMA 48

1. P×C!!, P×D; 2. C5D! y ganan material, ya que si la Dama juega, sigue **3. C×A+, R1T; 4. P×P** mate.

PROBLEMA 49

1. ... C×P+!; 2. T×C, D7C+!!; 3. T1×D, P×T+; 4. R1C, T8T mate. Un excelente ejemplo del tema de ataque sobre columnas abiertas.

PROBLEMA 50

1. P6R!, P×P (forzada, ante 2. P7R); **2. C2D!, D×PT; 3. C7R+!** y las negras abandonaron, ya que si 3. ... C×C; 4. T×T mate.

PROBLEMA 51

1. D×T+!, R×D; 2. T1C+, R1A; 3. T8T+, R2R; 4. P6A mate.

PROBLEMA 52

1. D4C!, T×C (si 1. ... A×C+; 2. R1T, con la mortal amenaza A7C+); **2. A7C+, R1C!; 3. A×A+!!, T×D; 4. T×T+, R1A; 5. A×D** y las blancas ganaron sin dificultades.

PROBLEMA 53

1. D×P+!!, A×D; 2. T×A+, R3A; 3. T7-7C! y las negras abandonaron, ante la amenaza T5-6C mate, ya que si 3. ... D1R; 4. C×D+, R3R; 5. T7R mate.

PROBLEMA 54

1. C6C!, P×C; 2. D×PC+, T2A; 3. D8C+, T1A; 4. T×P+!, P×T; 5. D×P+ seguido de mate.

PROBLEMA 55

1. D6C!! y las negras abandonaron, ante la amenaza 2. D×PC mate, puesto que si 1. ... P×D; 2. A×D+ seguido de 3. P×A ganaría una pieza.

PROBLEMA 56

1. D6T+!!, R×D; 2. C4-5A+, A×C; 3. C×A+, R4T; 4. T3T+, R5C (si 4. ... C5T; 5. T×C+, R3C; 6. T6T mate); **5. T3C+, R4T; 6. A2R** mate. Bello ejemplo del tema de "extracción" del Rey enemigo, fuera de su línea defensiva.

PROBLEMA 57

1. ... T8C+!; 2. T×T, D6A+; 3. R2T, D×P+; 4. R3T, D6R+; 5. R4T, D5R+!; 6. R3T, T2T+ y las negras se impondrían fácilmente con sus peones de ventaja.

PROBLEMA 58

1. C6C!! y las negras abandonaron, ya que si 1. ... D×D; 2. C4A+, R5T; 3. P3C+, D×P+; 4. P×D mate.

PROBLEMA 59

1. P×A!!, D×T+; 2. R2D, D×T; 3. D×P+!! y las negras abandonaron, pues a 3. ... P×D sigue 4. A6T++.

PROBLEMA 60

1. ... A6TR!!; 2. D×T, A4A+; 3. R1T, A×P+!; 4. R×A, D5C+; 5. R1A, D6A+; 6. R1R, D7A mate.

PROBLEMA 61

1. ... T×A+!; 2. T×T (si 2. C×T, D×P+; 3. R1T, D×PT mate), **A×P+; 3. R1A** (o bien 3. R2C, A×T; 4. C×T, D7A+; 5. R3T, P4A; 6. C2C, D6A!; seguido de C7A+, D5C mate), **D6A!** y las blancas abandonaron, ante la amenaza C×P++.

PROBLEMA 62

1. T1×C!, P×T; 2. A×PD, TD1A (si 2. ... D2AR; 3. T×C!, T×T; 4. C5C decide); **3. D×T!** y las negras abandonaron, ya que si 3. ... T×D; 4. T×C!, D2AR (si 4. ... D2D; 5. T8R mate); 5. C5C! ganando.

PROBLEMA 63

1. D5D+, R1T; 2. C8D!!, D8A! (si 2. ... A×D; 3. T8A+, A1C; 4. C7A++); **3. C7A+, R1C; 4. C6T+, R1T; 5. D8C+!, T×D; 6. C7A++.**

PROBLEMA 64

1. T8D!, D×T (si 1. ... D4C; 2. T×T decide); **2. C6R+, R1C; 3. C×D, T×C; 4. C4A** y las blancas capturaron el PTD enemigo, imponiéndose con el suyo sin dificultades.

PROBLEMA 65

1. ... T8T+!; 2. R×T, P×P y las blancas abandonaron ante la doble amenaza 3. ... T1TR+ y 3. ... P×T=D+.

PROBLEMA 66

1. A×P! y las negras abandonan, ya que si 1. ... A×A; 2. D5T, P3T (ante la amenaza de mate); 3. A7T+ ganaría la Dama.

PROBLEMA 67

1. ... A×C!; 2. A×A (si 2. P×D, A×A+ gana pieza); **D4T!** y las blancas abandonaron, ante la doble amenaza 3. ... D×A y 3. ... D6A que atacaría la Torre y el PAR.

PROBLEMA 68

1. D8D! (sacando partido de la debilidad de las negras en su primera línea), **D5R** (la captura de la Dama conduciría al mate); **2. A7R!** y las negras abandonaron, ya que si 2. ... D×A; 3. D×D, T×D; 4. T8D+.

PROBLEMA 69

1. ... T8D+!; 2. T×T, C7A+; 3. R2A, D6R mate. Si R2A, C5C+ gana la Dama.

PROBLEMA 70

1. A3D! y las negras abandonaron, ya que no pueden capturar la Torre por 2. T8A mate, y si 1. ... T1R; 2. T×C, T×T; 3. T8T+ decide.

PROBLEMA 71

1. D×A!, D×D; 2. C7R+, R1T; 3. C×P+!, T×C; 4. T8A+, T1A; 5. T×T mate.

PROBLEMA 72

1. D3T! y las negras abandonaron, ante la doble amenaza 2. C×A+ y 2. D×A!! En efecto, si 1. ... A×D; 2. T×P+ conduce al mate, y si 1. ... A3A; 2. T×A!, C×T; 3. C5C+, R1C; 4. C×A, o bien 4. D×P, y ganan.

PROBLEMA 73

1. ... P6R! y las blancas abandonaron, ante la inevitable pérdida del PAR, con el consiguiente derrumbamiento de su posición. En efecto, si 2. D×P, T8D+; 3. R2A, D7C+; 4. R3A (o bien 4. D2R, T7D gana la Dama), T8R+; 5. R4C, D×P+; 6. R×P, D×P+; 7. D3T, D×P+; 8. D4C, T8T mate.

PROBLEMA 74

1. ... T8C+! y las blancas abandonaron, ya que si **2.** R×T, D6C+; 3. R1A, A7C+; 4. R1C, A6T+; 5. R1T, D7C mate.

PROBLEMA 75

1. D×P+!!, R×D; 2. T3T+, R2C; 3. A6T+ y las negras abandonaron, ya que a 3. ... R1T sigue 4. A8A mate.

PROBLEMA 76

1. ... T×A!; 2. D×T, A×PR y las blancas abandonaron, ante la doble amenaza A×D y T×P+. No serviría 3. D×A a causa de D3C+ seguido de C×D.

PROBLEMA 77

1. D8A+!!, R×D (si 1. ... R3C; 2. D6T mate); **2. A6A+, R1C; 3. T8R** mate.

PROBLEMA 78

1. D6C!!, P×D; 2. T×P+, R1A (o R1T); **3. C×P** mate. Bella maniobra con ataque sobre la séptima línea.

PROBLEMA 79

1. D×P+!, P×D; 2. T×P+, C3A; 3. T×C+!, A×T; 4. A6T+, A2C; 5. T1A+ seguido de mate.

PROBLEMA 80

1. ... T×P+; 2. R×T, T×P+!; 3. A×T, P6R+ y las blancas abandonaron, ya que si 4. T5D, D×A+; 5.

R1T, D×T+; 6. R2T, D7A+; 7. R1T, D6A+, ganando tras 8. ... A×T.

PROBLEMA 81

1. T×P!!, R×T; 2. C5C+, R1C (si 2. ... R3T; 3. C7A+ decide); **3. D4T** y las negras abandonaron, ante la decisiva amenaza 4. D7T mate, que obligaría a sacrificar la Dama.

PROBLEMA 82

1. C×P!, R×C; 2. A6T+!! y las negras abandonaron, ya que si 2. ... R×A; 3. D5C mate, y si 2. ... R1T; 3. D7C mate. Por último, si 2. ... R2A; 3. D7C+, R3R; 4. P5A+, R4R; 5. D3C mate.

PROBLEMA 83

1. ... T×P+; 2. R×T (o bien 2. R1T, T×P+!; 3. R×T, D6T+; 4. R1C, T1C+, y si 3. C×T, A4D gana la Dama), **D6T+; 3. R1T, A4D** y las blancas abandonaron.

PROBLEMA 84

1. A6A!, P3C; 2. D5C!, C4A; 3. D6T, C3R; 4. T4D! y las negras abandonaron, ante la imparable amenaza 5. D×PT+!, R×D; 6. T4T+ y 7. T8T mate, pues no sirve 4. ... C×T, a causa de 5. D7C mate.

PROBLEMA 85

1. ... T8D+!!; 2. T×T (o bien 2. R×T, D2D+; 3. R1R, D7D+ y mate a la siguiente), **D×A** y las blancas quedan indefensas, ante D7R mate, ya que si 3. T2D, T8C+; 4. T1D, D6A+; 5. R2R, A5C+ decide.

PROBLEMA 86

1. ... D8A!! y las negras hubiesen salvado las amenazas, ya que si 2. A×D, A×D, y si 2. D×A, D×A. En cuanto a 1. T×A, T×T; 2. D6A hubiera sido refutada con 2. ... D8C+; 3. R2C, D5R+; 4. P3A, D7A+. Por lo tanto, sólo daría tablas tras 4. R1C al no poder ir el Rey a 3T a causa de D4A+.

PROBLEMA 87

1. D×T!, D×D; 2. T8A+, T1C; 3. T×D, T×T; 4. P6R! y las negras abandonaron ante la amenaza 5. P7R.

PROBLEMA 88

1. T7R!!, T2A (si 1. ... C×D?; 2. T7C++); **2. T×T, R×T; 3. C5R+, R1A; 4. D×P** y ganan, pues no sirve 4. ... D×P a causa de 5. C7D+.

PROBLEMA 89

1. T8T+, R3C; 2. T×P+!! y las negras abandonaron, ya que si 2. ... R×T; 3. D8T+, R3C; 4. D5T+, R3A; 5. P5C+, o bien 3. ... R4C; 4. D5T+, R5A; 5. D5A+. También si 2. ... P×T; 3. D8C+, R3A; 4. D8A+ ganando la Dama como en la línea anterior.

PROBLEMA 90

1. ... P5A!; 2. T×P (después de 2. P×P, C×A+; 3. P×C, T×PR y el ataque negro es irresistible), **C×T+; 3. D×C, D4D+** y las blancas abandonaron, tras 4. ... T×P.

PROBLEMA 91

1. C7-5A!, T1C; 2. TD1R!!, P3T; 3. T8R! y las negras abandonaron ante las imparables amenazas.

PROBLEMA 92

1. ... D4C!!; 2. A4R (pero no 2. D×D?, C6T mate; ni 2. P3A, D×D+ recuperando la pieza, pues no sirve 3. P×D?, por C6T mate), **A×A!; 3. C×A, D×D+; 4. C×D, P4A; 5. P3A, P×C4R; 6. P×P** y se acordó el empate.

PROBLEMA 93

1. ... D1D!!; 2. D3A (si 2. D×D, A×P+ mate, y si 2. D2R, D8D! como en la línea principal), **D8D!!; 3. R2C, D7A+; 4. R3T, A×P** y las blancas abandonaron.

PROBLEMA 94

1. T8D+!!, A×T (si 1. ... D×T; 2. D6R+ y 3. D7A mate); **2. D×T+, R×D; 3. T8A** mate.

PROBLEMA 95

1. D7T! y las negras abandonaron, puesto que si 1. ... D×D; 2. T×T+ seguido de mate, y si 1. ... T×T; 2. D×T+ decide.

PROBLEMA 96

1. T8R!!, D×P (si 1. ... D×T; 2. D6C mate, y si 1. ... A4A; 2. D×A, T×T; 3. D×PC+, R2T; 4. T6A! y

gana); **2. T×T, R×T; 3. A3R, A4A; 4. T×A, D3C; 5. T8A+.**

PROBLEMA 97

1. ... A5A!!; 2. D×A, D7D+; 3. R×C, T6C+!; 4. R×T, D5A mate.

PROBLEMA 98

1. A5R!! (ya que si 1. C8R directamente seguiría **1. ...** D×P), **T×A; 2. C8R, C4A; 3. C6A+, R1T; 4. D8C** mate.

PROBLEMA 99

1. ... C4T!!; 2. P×C, T×C!; 3. D2T (si 3. A×T o D×T, D×A+; 4. R1C, A5D+ y ganan), **D×A; 4. P×P, P3T** y la pieza de ventaja decide la lucha fácilmente.

PROBLEMA 100

1. P8A=D+!, A×D; 2. T7A+!!, C×T; 3. T6R mate.

PROBLEMA 101

1. T×C!, D×D (si 1. ... C×T; 2. T7D+! conduciría a un rápido mate); **2. T×D, C3A; 3. C4R!** y las negras abandonaron, ante su clara inferioridad.

PROBLEMA 102

1. ... T×A!; 2. D×A (si 2. D×T, A3D; 3. D juega, A7T mate), **C×P!; 3. C×C, A×C+** y las blancas abandonaron, ya que si 4. R2T, T5T mate, y si 4. R1A, A6R+ decide.

PROBLEMA 103

1. D×P!!, C4D (si 1. ... P×D; 2. C×P+ y 3. C×D gana la calidad); **2. C×P!, T×P** (si 2. ... D×C; 3. A6T+ ganaría la Dama); **3. C6D!** y las negras abandonaron, ante las amenazas C8R+ y T3AR.

PROBLEMA 104

1. ... D3C+; 2. T5A, T×T; 3. D×T, T1AD!! y las blancas abandonaron, ya que si 4. D×D, T×T+.

PROBLEMA 105

1. ... A6D+; 2. C×A (si 2. R3R, T6C+, y si 2. R1R, D8T+; 3. R2D, T7C son decisivas), **D5C+; 3. R3R, D×T; 4. D×P, D6T+; 5. R2D, D7T+** y las blancas abandonaron, ya que si 6. R3A, T3A+; 7. R3C, D7A+ decide.

PROBLEMA 106

1. T×A!, P×T; 2. D×P+, R×C; 3. D6C+, R4R; 4. T1R+ y las negras abandonaron.

PROBLEMA 107

1. D×T+!, R×D; 2. T8A+, R2R; 3. C6A+, R2D; 4. T8D+!, seguido de **5. T×D** con final fácilmente ganado.

PROBLEMA 108

1. C6C+!!, P×C; 2. T×P+!, R×T; 3. D3T+, C3T; 4. P×P+ y **5. D×D.** Aquí se especuló con la "ahogada"

situación del Rey negro y la indefensión de la Dama negra, en el tema del jaque "en descubierta".

PROBLEMA 109

1. T8D!!, C6D (si 1. ... A×D; 2. T×T+, R×T; 3. A6D+ y 3. T8A mate); **2. T×T+, R×T; 3. D×C, T8R+; 4. T1A, D4A+; 5. R1T, D5D?!; 6. D×D** y las negras abandonaron, pues si 6. ... T×T+; 7. D1C y ganan. Un buen ejemplo del ataque sobre la octava línea.

PROBLEMA 110

1. ... D×P!!; 2. P×D, T×P; 3. A1R, A6R+!; 4. D×A, T8C mate.

PROBLEMA 111

1. ... T×P!!; 2. D×T, A5C; 3. D2A, A6A+!; 4. R1C, A×P+ y las blancas abandonaron, ya que si 5. R1A, D6T+, y si 5. D×A, T1C+.

PROBLEMA 112

1. ... T×PC!!; 2. T×T, T3C; 3. T1CR, C6C+ y las blancas abandonaron, pues a la movida 4. P×C sigue T3T mate.

PROBLEMA 113

1. D×P+!! y las negras abandonaron, puesto que si **1.** ... R×D; 2. T5T+, R1C; 3. T8T+, C×T; 4. P×C=D mate.

PROBLEMA 114

1. C×P! R×C; 2. A5T+! y las negras abandonaron, ya que si 2. R×A; 3. C3C+, R5T; 4. D4R+ conduce al mate. También si 2. ... R4A; 3. C6D+, R3A; 4. D6C mate.

PROBLEMA 115

1. ... A6A! y las blancas abandonan, ya que si 2. A×A, D8R+; 3. R3D, D6R mate, y si 2. R3D, A5R+ gana material.

PROBLEMA 116

1. ... T1A!!; 2. D×P+, R2D; 3. C3AR (para replicar a A3C —principal amenaza, pues ganaría la Dama— con 4. C5R+, pero...), **T×A+; 4. A1D, C×C+; 5. P×C, A3C** y las blancas abandonaron.

PROBLEMA 117

1. P6R!, P×P; 2. O-O, D2R; 3. A5C! y las negras abandonaron, puesto que si 3. ... D×A; 4. D7A+, R1D; 5. D×A mate.

PROBLEMA 118

1. D5D!!, D2D (hay que resignarse a perder pieza ante D7A mate, ya que si 1. ... C×D; 2. A×P+!, R1C; 3. A5D+, y si 1. ... A4T; 2. D×A4T, D2D; 3. C5D y ganan); **2. D×A, C3A** (o bien 2. ... P3TR; 3. A5CR!, P×A; 4. T×C+!); **3. D×C+!!, P×D; 4. A6T+, D2C; 5. T×P** mate.

PROBLEMA 119

1. C5D!, D2C (si 1. ... P×C; 2. C×P+ ganaría la Dama); **2. C4×P+, A×C; 3. C×A+, R2R** y las blancas se impusieron, después de 4. D2A, C3D; 5. D5AD, TD1A; 6. D5R, C2A; 7. C5D+, R1A; 8. T×C+!, R×T; 9. T1A+.

PROBLEMA 120

1. C×P!, R×C; 2. A6T+!, R×A (si 2. ... R1C; 3. D3A! decide, al atacar el Caballo, que no puede ser jugado por 4. D4C+, ni protegido con 3. ... D1D a causa de 4. D3C+); **3. D2D+, R4T** (si 3. ... R2C; 4. D5C+, R1T; 5. D×C+, R1C; 6. T3R, C2R; 7. A×P+!, R×A; 8. T3T+ y 9. T8T mate, o bien 6. ... T1R; 7. D6T!!); **4. T3R!, D×P+** (único modo de evitar el mate); **5. R×D, C5C+; 6. R1T, C×T; 7. D×C** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 121

1. P4C+!, R×P (si 1. ... A×P; 2. T×P+!, R5T!; 3. T×A+!, R×T; 4. T2C+ gana, ya que si 4. ... R5T; 5. A5C+!, y si 4. ... R6A; 5. T3C+); **2. D4A+!, R4T; 3. T×P+** seguido de mate.

PROBLEMA 122

1. T6A!, R1C (si 1. ... P×T?; 2. D×P+ y 3. D7T mate); **2. T1-1AR!, P5A** (o bien 2. ... P×T; 3. D3C+, R1T; 4. T×P y ganan); **3. T×PT, P×T; 4. D3C+** y

las negras abandonaron, ya que si 4. ... R1T; 5. T6A decide.

PROBLEMA 123

1. A6A!, P4D (si 1. ... P3TR; 2. T3R! seguido de T3CR); **2. D6T!!** y las negras abandonaron ante el mate imparable, pues si 2. ... P×D; 3. C×P mate, o bien 3. C7R.

PROBLEMA 124

1. C×P, D1A (si 1. ... R×C; 2. A4A+, R3A; 3. D3A+, R2R; 4. D7A+, R3D; 5. A3T+, o bien 2. ... R2C; 3. A×P+ ganando); **2. C×P+, R2C; 3. C5A+!, R2A** (si 3. ... P×C; 4. A×P decide); **4. D7T+** y las negras abandonaron, ya que si 4. ... R3R; 5. A4A+, R×C; 6. D7A+, R5C; 7. P3T mate, y si 4. ... R3A; 5. A5C+, R3R; 6. A4A+, R×C; 7. P4A! con rápido y espectacular mate.

PROBLEMA 125

1. C×PA!, D×C; 2. T8T+, A×T (o bien 2. ... R×T; 3. D×D); **3. C6T+** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 126

1. A8D!!, A×P+; 2. R1C!, D1C; 3. T6A+, R4C; 4. T7C+, R5T; 5. T4A+!, R6T; 6. T3C mate.

PROBLEMA 127

1. T1CR!!, D×T; 2. D6A, R1A; 3. T×P!, C×T (ante la amenaza 4. T8C+! y 5. D8T mate); **4. D×D, C3R; 5. P4A** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 128

1. C5R×P!, A×C (si 1. ... T3A; 2. C×A+, R×C; 3. C5C+, R1C; 4. D4R con neta ventaja); **2. T5A-5R, R1C** (o bien 2. ... T3AR; 3. C7T+); **3. T×C, D1A; 4. T×A, D3D; 5. D4R** y las negras abandonaron, ante 6. D8R+!

PROBLEMA 129

1. D×P!!, P×D; 2. C×P+, R2C; 3. C×T+, R1T; 4. T8C mate. O bien 3. ... R3T; 4. T3T mate. También si 1. ... D×C; 2. D8C+, T×D; 3. P×T=D+, T×D; 4. T3T+ seguido de mate.

PROBLEMA 130

1. C×P!, P×C; 2. A×P, D4A (ante la amenaza D4C+, no servía 2. ... P4TD, a causa de 3. T8R+, A×T; 4. D6D+); **3. A×P** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 131

1. D5T, P3CR; 2. A×PCR!, P×A; 3. T×P+, T2C; 4. A6A!, C1R (la captura de la Torre conduciría al mate); **5. T6T, R1A; 6. T8T+, T1C; 7. T×T+, R×T; 8. D8T+** y las negran abandonaron, pues pierden la Dama tras 8. ... R2A; 9. D7T+.

PROBLEMA 132

1. ... D5D!; 2. TD1R, T1R!; 3. R1C (si 3. T×T?, D×P+ seguido de mate), **P5A!; 4. P×P, D×PAR** y ganan.

PROBLEMA 133

1. T4R! (para seguir con T4T o T4C), **A×T; 2. A×A, P4AR** (si 2. ... C3C; 3. C5C decide); **3. P×P a. p., T×P; 4. A7T+!, R2A** (o bien 4. ... R1T; 5. D×T+, R×A; 6. C5C+ y mate en dos); **5. C5C+, R1R; 6. D×T, D1C; 7. T1R, A1D; 8. A5A** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 134

1. ... C×A!!; 2. C×C (si 2. D×D, C×C mate), **P7A!; 3. T1AR** (si 3. D×D, A×P+ y mate), **A4D!!; 4. D4T, A×T.** Y la partida terminó así: **5. PT×A, D5T; 6. D5T??, D×PR** mate.

PROBLEMA 135

1. P7T+!, R×P; 2. A6A!, A7T+ (si 2. ... A5AR; 3. T3R, T×P; 4. T×T, A×D; 5. T3T mate); **3. C×A, T×P; 4. D5C, C4A; 5. T5R!, C3T; 6. C4C** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 136

1. C6T+, R1T; 2. C7A+, R1C; 3. D×P+!!, R×D; 4. T7T+, R1C; 5. C6T mate.

PROBLEMA 137

1. P×P! (si 1. A×C, T1TR!), **C3A; 2. D6T+, R1C; 3. T×P!!** y las negras abandonaron, ante la amenaza 4. T×C!, ya que si 3. ... P×T; 4. P×PT+, R1T; 5. D×C mate.

PROBLEMA 138

1. T×P+!, R×T (claro está que si 1. ... C×T; 2. D×D+ gana); **2. T1T+, R2C** (o bien 2. ... R1C; 3. A6R+, T2A; 4. D×P+, C2C; 5. D6T y ganan, por la mortal amenaza D8T); **3. D6T+** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 139

1. T3C+, R1T (si 1. ... T2C; 2. T5T, R2A; 3. T×P!, T×T; 4. D6C mate); **2. T5T, D1A; 3. D6C, A3T; 4. D×T, T×A; 5. T×A** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 140

1. ... T×P+!!; 2. R1A? (mejor era 2. R1T, D5A!; 3. D6T+, D×D; 4. T×D+, R2C; 5. P×T, R×T; 6. R2C, pero con 6. ... T6A el final está ganado por las negras), **T×P+!; 3. R1R** (tampoco ahora puede aceptarse la Torre, a causa de D5A+ con mate directo), **T8C+; 4. R×T, D6C+; 5. R2R, D6A+!** y las blancas abandonaron, pues si 6. R2D, T8D mate.

PROBLEMA 141

1. ... D×P+!!; 2. R×D, T3T+; 3. R4C (si 3. R2C, T7T mate), **C7T+; 4. R5C, T6T!!; 5. T3A, P3T+; 6. R6C, C×T!** y no hay defensa contra **7. ... T3A** mate.

PROBLEMA 142

1. ... T×P+!; 2. R1T (si 2. R×T, D5C+; 3. R1T, A4R!), **T3C!; 3. D4A, A4R!** y las blancas abandonaron.

PROBLEMA 143

1. A4A!, D×P; 2. D6T!! y ganan, ya que si 2. ... P×D; 3. T8C mate.

PROBLEMA 144

1. ... T×P+!; 2. R×T, T1C+; 3. R1T, D4C!! y las blancas abandonaron, ya que si 4. C×D, C×PAR+; 5. R1C, C6T mate, y si 4. T1CR, D×T+; 5. C×D, C×PAR mate.

PROBLEMA 145

1. C5T!, T×C; 2. T×P+!!, R1T (si 2. ... P×T; 3. D7A+, R3A; 4. D6D+, R2C; 5. D7R+, R1C; 6. D7T mate); **3. T7T+, R1C; 4. T8T+!!, R×T; 5. P7C+, R1C; 6. P×T=D+, R×D; 7. D8C+, R2R; 8. T7C+** y mate rápido.

PROBLEMA 146

1. C×P!, R×C; 2. T6D!, A3R; 3. C5T+, R3C; 4. D5R! y las negras abandonaron, puesto que si 4. ... C×C; 5. A×C+, R3T; 6. A1A mate, o bien 4. ... D2R; 5. D3C+!

PROBLEMA 147

1. P3A!, D×PA (claro está que si 1. ... D4T; 2. T2T gana); **2. D1D!** y las negras abandonaron, ante la doble amenaza 3. T2T+ y 3. T×T. Ambas ganan material.

PROBLEMA 148

No sirve 1. C7A? a causa de D2R!, y si 2. C×T, D×P+; 3. R1C, D×P mate. El método justo es **1. T×A!, D×T; 2. C6CR!!** y las negras, ante la mortal amenaza C5D-7R mate, han de sacrificar la Dama sin apelación.

PROBLEMA 149

1. D3CD!, T×T+; 2. A×T!, D4C (o bien 2. ... P4CD; 3. P×P, C3C; 4. D3D con final ganador); **3. C3A!, A×C; 4. D×A** y no hay defensa eficaz contra la doble amenaza 5. D8T+ y 5. A×C.

PROBLEMA 150

1. ... D6R!; 2. T2R, D×T!!; 3. D×D, T×C+!; 4. D×T, C7A+ y ganan.

PROBLEMA 151

1. ... T×P!!; 2. A×T, A4A! y las blancas abandonaron, ya que han de perder la Dama ante la amenaza de mate con D7C.

PROBLEMA 152

1. ... T×P!!; 2. T×T (o bien 2. C7R+, R2A; 3. T5-1D, T×A!; 4. T×T, R×C con final ganador), **A8C+!; 3. R×A, T8C+; 4. R2A, T8A** mate.

PROBLEMA 153

1. ... T×C; 2. T×T (claro está que si se capturara la otra Torre, seguiría C6A+ ganando la Dama), **C×T; 3. D2A, T×P+!; 4. P×T, C6A+!; 5. R2C, D×PC+** y mate a la siguiente jugada.

PROBLEMA 154

1. T7D!, A×T (ante la amenaza D×P mate. El Alfil es "desviado" de la casilla 1CR); **2. A6T!!** y las negras abandonaron, pues tanto el PC como la Torre no pueden capturar el Alfil, por estar cumpliendo otra misión (pieza recargada). Por ejemplo, si 2. ... P×A; 3. D×T+, R1C; 4. D7A+ y 5. D8A mate, y si 2. ... T×A; 3. D8A mate.

PROBLEMA 155

1. P×P!!, C×A (si 1. ... D×D; 2. T×T+ conduce al mate); **2. D×A!!** y las negras abandonaron. Un bello ejemplo del ataque sobre la octava línea.

PROBLEMA 156

1. T8R!, A4C! (si 1. ... T×T; 2. D6D++); **2. T6R+!, A×T; 3. D×A, C2R** (si 3. ... T1R; 4. D5R!, con la doble amenaza D×T y D6D); **4. D×C, TR1R; 5. D6A** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 157

1. ... T×P!!; 2. C×T, P6A; 3. T×A (si 3. C3D, P5A+; 4. T×A, P×C! y los peones pasados ganan), **P5A!!;**

4. T4C, P4TD!!; 5. C4T (o bien 5. C×P, P7A; 6. T4TD, P8A=D+; 7. R2A, D7A+ y ganan), **P×T** y las blancas abandonaron.

PROBLEMA 158

Contra **1. T×P?** las negras forzaron el empate con **1. ... D×P+!!; 2. R1T, D7C+; 3. R×D** y tablas por "ahogado".

Se hubiera obtenido ventaja decisiva mediante **1. T6R+, R2T; 2. T5A!** que ganaría un nuevo Peón, ya que si **2. ... P3C; 3. T7A+, R1C; 4. T7-6A,** o bien **4. T7D!**

PROBLEMA 159

1. ... C6C+!; 2. P×C, P×P+; 3. R1C, C7A; 4. T×C, T8T+!!; 5. T×T, P×C y las blancas abandonaron, al no poder impedir la coronación del Peón.

PROBLEMA 160

Ganan las negras, ya que si **1. A5D+!!, D2A!!; 2. A×D+, R1A!** y las blancas abandonaron. Obsérvese que si 1. ... R2C; 2. D×P+, y si 1. ... R1A; 2. T4A+! permitiría ganar a las blancas.

PROBLEMA 161

1. ... T×C+!!; 2. R×T, C6A!! y las blancas abandonaron, ya que si 3. P3T, P×P!; 4. P×C, P7T; 5. R2A, D5T+ seguido de mate.

PROBLEMA 162

1. T×A!, C×T; 2. C6A+!, P×C (si 2. ... R1T; 3. D5T, P3T; 4. A×P!, P3C; 5. D4T y ganan); **3. A×P, D1R;**

4. D5T y las negras quedaron indefensas, ante la maniobra 5. D6T y 6. D7C mate.

PROBLEMA 163

1. ... R2C (amenaza P×P+ seguido de T1T mate); **2. T5A, T×C!** y las blancas abandonaron, ya que si 3. R×T, T8A+; 4. R2T, A×P+; 5. R3T, T8T mate.

PROBLEMA 164

1. A5TR!, A1A (si 1. ... P×A; 2. P6C y se corona un Peón); **2. A×P, P×A; 3. A4C!** y las negras abandonaron, ya que si 3. ... A×A; 4. P7T decide. Falso sería 1. A4A?, R2D; 2. A8C, R2R; 3. A×P? a causa de R2A! encerrando el Alfil.

PROBLEMA 165

1. T×P!! (si 1. A6C+, R2R; 2. T×P+, A×T; 3. D×D, R×C dejaría a las negras con ventaja de material), **P5R!!** (única, ante la doble amenaza A6C mate y D×D); **2. D×D, A×P+; 3. R1T, A5A+** y tablas por jaque continuo.

PROBLEMA 166

1. D6A+!!, T×D; 2. P×T, D3C; 3. P7A, A1A (si 3. ... D3T; 4. A×A! y 5. T8R decide); **4. A4A!, A×P** (o 4. ... D×PT; 5. A5R+, D2C; 6. C6R! gana); **5. A5R** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 167

1. T×C!, P×T; 2. C6A+!, P×C; 3. A×P+, R1T; 4. A5A+ (obstruyendo la defensa en 3AR), **R1C; 5.**

D7T+, R1A; 6. D8T+ y las negras abandonaron, puesto que si 6. ... R2R; 7. P×P mate.

PROBLEMA 168

1. A2C!, D×A; 2. P×A, C4R (si 2. ... T×C; 3. T×P+ y 4. D×C+ decide); **3. C5A, R3A; 4. D4T+, R3C; 5. C7R+, R2C; 6. D6A+, R1A; 7. C6C+** y las negras abandonaron.

PROBLEMA 169

1. T×P!, R×T; 2. T×A!, D×T (si 2. ... D1A; 3. D3C+ o 3. P4CR+ ganan); **3. D×PA+, R2A** (o bien 3. ... R2C; 4. D7T mate); **4. D6C+, R3R; 5. A5A** mate.

PROBLEMA 170

1. T×C!, P×T (si 1. ... A×T; 2. D5A, y si 1. ..., T×T; 2. A×T, A×A; 3. D5A, R1C; 4. T1R y ganan); **2. D3T!** (mejor que 2. D5A?, A1D!), **D5A; 3. A3R!, A2D; 4. D×A, D×A; 5. D5A** y las negras abandonaron, ante la amenaza D7T mate.

PROBLEMA 171

1. A×P!, A×A; 2. C×A, T4R (si 2. ... R×C; 3. T×P+!, R×T; 4. D×P+, R3A; 5. D×C+ seguido de mate); **3. C5A, C3A; 4. D5C** y las blancas abandonaron, puesto que si 4. ... C1R; 5. C6T+, R2C; **6. T×P+, D×T;** 7. C×D, T×D; 8. C×T5C gana.

PROBLEMA 172

1. A×P+, T×A (si 1. ... R1C; 2. C6A+, C×C; 3. D×C y ganan); **2. D6A+!, C×D; 3. P×C+, R2T** (o bien 3. ... R1C; 4. T8D+); **4. C5C+, R1C; 5. T8D+** seguido de mate.

PROBLEMA 173

1. P6C!!, D×P (si 1. ... T×P+; 2. D×T, A×D; 3. T8A mate); **2. T×C!, T×P+** (o 2. ... A×T; 3. D8C+); **3. P×T, A×T; 4. D8C+, R2A; 5. D8A+, R3D; 6. D7D** mate. También, si 1. ... R1R; 2. T×C+!, A×T; 3. D6C+ decide, ya que si 3. ... R1A; 4. A6R, y si 3. ... R1D; 4. D8C+.

PROBLEMA 174

1. ... T×A!; 2. D×T, D6A+; 3. R2T (si 3. R1C, A6T), **A6T!; 4. R×A, D8T+; 5. R4C, P4T+; 6. R5C, A2R+; 7. R5A, D6A+; 8. R×P, D3A** mate.

PROBLEMA 175

1. T×C!, P×T; 2. C5T!, A×A; 3. C×P+, R2C (si 3. ... R1A; 4. C7D+, y si 3. ... R1T; 4. D5A); **4. A6T+!, R×A; 5. D5T+, R2C; 6. D5C+, R1T; 7. D6T!** y las negras abandonaron, tras 7. ... D×C; 8. D×D+, R1C; 9. T×A.

PROBLEMA 176

1. ... A×P!!; 2. T×A, T×P!!; 3. C3A (no era posible la captura de la Torre, porque tanto la Dama como

la Torre blancas deben atender al mismo tiempo la amenaza D8A+), **T1×T!** y las blancas abandonaron, por la amenaza T8D+.

PROBLEMA 177

1. T1AD!! y no hay defensa contra 2. T×C, seguido de 3. A5D+, R1T; 4. D3T mate. Por ejemplo, si 1. ... C×P+; 2. R2A, C×T; 3. A5D+, D×A; 4. D×D+, R1T; 5. D6R!, T7A+; 6. R1R! y ganan pieza. También si 1. ... T1AR; 2. T×C! decide.

PROBLEMA 178

1. ... D6C!!; 2. P×D (de otro modo seguiría 2. ... D×PT+!), **P×P+; 3. R1C** (si 3. R×P, T×P mate), **T8T+; 4. R×P, T1-1TR; 5. P×P, P×P** y las blancas abandonaron, ante la imparable amenaza 6. ... T1-7T mate.

PROBLEMA 179

1. P×A!!, D×D; 2. T×T, T×T; 3. P×T, D1C; 4. T1D, A2D; 5. C5C, D4R (si 5. ... C×A; 6. T×A decide, por la amenaza T8D+); **6. A×P+, R1T; 7. C6R!** y las negras abandonaron, ante la amenaza 8. A7C+!

PROBLEMA 180

1. ... D6C!! (se amenaza 2. ... D×PT+!!); **2. P×D, P×P+; 3. R1C** (si 3. R×P, T×P mate), **T8T+; 4. R×P, T1C-1TR; 5. P×P, P×P** y las blancas abandonaron, ante la mortal amenaza 6. ... T1-7T.

Deporte para unos, pasatiempo para muchos, y arte intelectivo para los buenos aficionados a este noble juego, los problemas de ajedrez son cada día más apreciados por todos. Su continua publicación en diarios y revistas, y la correspondencia que suscitan, así lo confirman.

Por ello, LIBRO AMIGO, edita esta serie de libros dedicados a varios tipos de problemas de ajedrez, inteligentes y variados en su grado de dificultad. Con ello se satisface a una amplia gama de aficionados que comprende tanto el mero particular que gusta en su casa de enfrentarse con un tablero, como al jugador experto en sus ratos de ocio o de entrenamiento.

Además, el hecho de que la edición está a cargo de Román Torán, Maestro Internacional de la F.I.D.E., confiere a estos libros la máxima seriedad y solvencia.

100 ptas.

EDITORIAL BRUGUERA, S. A.

Barcelona - Bogotá - Buenos Aires - Caracas - México

Impreso en España - Printed in Spain